KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Rupa

Rizki Raindriati

SD Kelas II

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas II

Penulis
Rizki Raindriati

Penelaah
Rizki Taufik Rakhman
Eko Hadi Prayitno

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutrasno
Emira Novitriani Yusuf

Penyunting
Agnesia Budi Astuti

Ilustrator
Imawan Rahadianto

Penata Letak (Desainer)
Lukas Setiadi

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-346-9 (jil. lengkap)
ISBN 978-602-244-667-5 (jil.2)

Isi buku ini menggunakan huruf Cabin, 12/24 pt, Pablo Impallari
x, 118 hlm.: 21 x 29.7 cm

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021

Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

“Setiap anak adalah seniman. Persoalannya, bagaimana mereka tetap menjadi seniman ketika mereka dewasa” - Pablo Picasso

Pembelajaran seni rupa Indonesia tidak ditujukan untuk mencetak seniman profesional, melainkan mengajak siswa dan guru untuk berpikir seperti seorang seniman; memiliki kemampuan kreatif; mampu menghasilkan dan mengembangkan gagasan dan tindakan orisinal, mampu mengajukan pertanyaan yang bermakna, *playful* dan yang terutama adalah melihat dan mencintai keindahan. Seni merupakan sarana untuk mengoptimalkan potensi kemanusiaan seseorang.

Buku panduan guru ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 2/Fase A dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Dalam perancangannya, kami berupaya untuk bisa membantu menjembatani berbagai kebutuhan rekan-rekan guru di berbagai penjuru Nusantara dengan segala kondisinya. Kami berharap isi dan materi buku ini dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru sekalian dalam membangun kecintaan siswa terhadap keindahan, baik karya maupun harmoni kehidupan. Harapan lainnya, buku ini juga dapat digunakan oleh siapapun yang dipercaya untuk mengampu pelajaran seni rupa meskipun mungkin tanpa latar belakang pendidikan seni rupa. Buku ini dipersembahkan untuk kita semua yang berjuang memanusiakan manusia.

Buku Panduan Guru ini bersifat fleksibel; rekan-rekan guru memiliki ruang kreativitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan kemampuannya. Pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman dan potensi pribadi setiap guru. Kami mengajak rekan-rekan guru kelas 2 SD, untuk turut belajar kembali bersama siswa dan menemukan kembali “sang seniman” dalam diri masing-masing. Bawa diri rekan-rekan untuk masuk ke dalam dunia siswa kita yang kaya warna dan bentuk dan gali potensi diri rekan-rekan sendiri. Kami berterima kasih khususnya kepada rekan-rekan guru seni rupa kelas 2 karena pengalaman belajar menyenangkan bersama anda, kelak siswa Indonesia mencintai keindahan dan kemanusiaan.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat menikmati perjalanan artistik anda.

Salam Hangat,

Rizki Raindriati

Daftar Isi

Kata Pengantar iii
Prakata iv
Daftar Isi v
Petunjuk Penggunaan Buku vii

Panduan Umum 2
A. Profil Pelajar Pancasila........ 3
B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa 9
1. Rasional........ 9
2. Tujuan Belajar Seni Rupa 9
3. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa........ 10
4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa........ 12
Berpikir dan bekerja artistik *(Thinking and Working Artistically)* 12
Mengalami *(Experiencing)*........ 14
Menciptakan *(Making/Creating)*........ 15
Merefleksikan *(Reflecting)*........ 15
Berdampak *(Impacting)*........ 16
5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase 17
a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)........ 17
b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)........ 17
c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)........ 18
d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9) 18
e. Fase E (Umumnya Kelas 10). 18
f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12)........ 19
6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen........ 20
7. Elemen dan Sub Elemen Untuk Seluruh Fase........ 24
8. Target Capaian Setiap Tahun 25
C. Strategi Umum Pembelajaran 30
1. Perencanaan 30
a. Pendahuluan........ 30
b. Tahapan Perencanaan........ 30

2. Strategi Pembelajaran ... 33
a. Anjuran Sikap ... 33
b. Anjuran Kegiatan ... 37
c. Membangun Komunikasi Efektif ... 38
d. Suasana Pembelajaran Positif. ... 42
e. Strategi Pengajaran ... 44
f. Diferensiasi Dalam Pengajaran. ... 47
g. Alat Bahan *(Resources)*. ... 47
h. Faktor Keamanan ... 48
h. Keterlibatan Orang Tua dan Lingkungan Terdekat ... 49
3. Pemantauan Dan Evaluasi ... 50
a. Kriteria Sukses Pembelajaran. ... 50
b. Penialaian ... 50
Panduan Khusus Fase A ... 58
A. Capaian Pembelajaran Fase A (Umumnya Kelas 1-2) ... 58
B. Capaian Pembelajaran (Cp) Fase A Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen ... 58
C. Kosakata Seni Fase A ... 61
D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan ... 62
E. Karakteristik Siswa Kelas 2 (Umumnya Berusia 7-8 Tahun) ... 66
F. Daftar Kegiatan Kelas 2 ... 69
Kegiatan ... 71
1. Melihat dan Menggunakan Warna ... 72
2. Eksplorasi Alat, Media dan Bahan ... 76
3. Menggambar/Membuat Karya Cetak dari Bentuk Sekitar ... 80
4. Menggambar Pemandangan dan Potret ... 84
5. Menggambar Pola ... 88
6. Menggunting dan Menempel Kolase ... 92
7. Kolase yang Bercerita ... 96
8. Melipat dan Membentuk Kertas ... 100
9. Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi ... 104
10. Review dan Berkarya ... 110
Daftar Pustaka ... 112
BioData ... 113

Petunjuk Penggunaan Buku

Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum :

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa
Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa
Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase
Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan ELemen dan Sub Elemen
Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain
Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan
Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

2 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Panduan Umum

Berisi panduan umum untuk
guru seluruh fase A-F

Panduan Khusus Fase A

A. Capaian Pembelajaran Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase A Berdasarkan Elemen Dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase A
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dan berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa	Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.

18 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Panduan Khusus

Berisi panduan umum untuk
guru kelas 2/Fase A

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi	• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri • Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni • Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya menghormati karya seni teman sekelas.
	Akhlak kepada manusia	• Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. • Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. • Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. • Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia.
	Akhlak kepada alam	• Saya dapat mengekspresikan empati. • Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. • Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
	Akhlak bernegara	• Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

4 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Pengenalan Profil Pelajar Pancasila untuk Mata Pelajaran Seni Rupa

Pada bagian ini Guru akan mengenali
6 dimensi Profil Pelajar Pancasila dan
implementasinya dalam Mata Pelajaran Seni
Rupa

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982) :

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, siswa memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Siswa juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak (*base line*), walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Siswa sudah dapat mengamati obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, siswa juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

Panduan Umum | 17

Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Pada bagian ini, Guru dapat melihat Capaian Akhir Pembelajaran Seni Rupa fase A-F. Capaian Pembelajaran disusun berbentuk paragraf mengikuti fase yang mencakup 1-3 tahun, agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari sebuah konsep secara mendalam dan leluasa menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuannya.

Petunjuk Penggunaan Buku

C. Strategi Umum Pembelajaran

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa, yaitu :

1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6. Tahapan perencanaan : jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (tri wulan atau semester)dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

b. Tahapan Perencanaan

1) **Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)**

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang, yaitu:

- Waktu/ jam pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

38 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Strategi Umum Pembelajaran

Pada bagian ini, Guru dapat memilih dan memilah strategi yang tepat untuk menyelenggarakan Mata Pelajaran Seni Rupa sesuai kondisi dan kemampuannya

contoh rubrik

Seni Rupa Kelas 6 – Semester 1	Rubrik Penilaian Unsur Budaya Lokal	
Nama :	Kelas :	Tanda Tangan Orangtua
Nama Guru :	Tanggal :	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa [illegible] • Keterampilan dan teknik [illegible]	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa [illegible] • Keterampilan dan teknik [illegible]	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Menulis laporan pembuatan karya [illegible] • Penggunaan elemen atau prinsip rupa [illegible] • Keterampilan dan teknik [illegible]	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Profil Pelajar Pancasila *Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut.*	**Komentar Guru dari Hasil Observasi:** *Tidak diberi nilai angka*				

Contoh Rubrik Penilaian yang dapat digunakan

Panduan Khusus Fase A

A. Capaian Pembelajaran Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase A Berdasarkan Elemen Dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase A
Mengalami	**A.1** Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dan berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.

58 | Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas II

Capaian Pembelajaran Fase A

Pada bagian ini Guru dapat melihat Capaian Pembelajaran fase A (kelas 2). Capaian Pembelajaran ini merupakan tujuan akhir dan untuk mencapaianya, Guru dapat membuat alur pembelajarannya sendiri yang sesuai dengan kondisi siswanya.

Capaian Pembelajaran berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian ini dapat digunakan sebagai panduan guru mengenai gambaran umum pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang akan dibagi pada siswa fase A.

Petunjuk Penggunaan Buku

C. Kosakata Seni Fase A

Elemen & Prinsip Seni

Garis:

- Horizontal – garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
- Vertikal – garis yang naik turun ke atas dan ke bawah
- Diagonal – garis yang mendaki dan menurun
- Spiral – (dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat
- Celung – melengkung ke dalam
- Cembung – melengkung ke luar

Warna:

- Primer : warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain yaitu Merah, Kuning dan Biru
- Sekunder : warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer yaitu Jingga/Oranye, Hijau dan Nila/Ungu

Bentuk 2D:

- Bentuk geometris: lingkaran, oval/ lonjong/bulat telur, segitiga, segiempat, bujur sangkar
- Bentuk organik : bentuk bebas yang terdapat di alam, bukan buatan manusia

Nilai:

- Bayangan
- Gelap
- Terang

Ruang:

- tumpang tindih/ berkelindan
- Jarak : jauh dekat

Tekstur:

- Raba
- Kasar
- Halus
- Licin
- Berbulu
- Berserat

Daftar Kosa Kata Terkait Elemen Seni Rupa dan Prinsip Desain untuk Fase A

Pada bagian ini Guru dapat mengetahui kosa kata/kata kunci yang diajarkan pada siswa fase A

D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan

Pengetahuan Dasar Bahan, Teknik dan Prosedur yang digunakan

Bagian ini berisi keterangan mengenai bahan, teknik dan prosedur yang digunakan pada Fase A.

Karakteristik Siswa Kelas 2

Bagian ini berisi karakteristik perkembangan fisik, sosio emosional, *kognitif,* dan *non kognitif* siswa pada Fase A beserta saran penanganan dan kegiatan yang sesuai.

E. Karakteristik Siswa Kelas 2 (Umumnya Berusia 7-8 Tahun)

Disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements, dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14* oleh Chip Wood.

Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 2	Saran Untuk Mata Pelajaran Seni Rupa
Emosinya mudah berubah/labil dan sensitif. Umumnya mudah merasa sedih dan kesal serta lebih pemalu dari siswa kelas 1.	• Gunakan kegiatan yang menyalurkan ekspresi pribadi. Hindari penyeragaman hasil akhir (yang menirukan karya guru). Berikan keleluasaan cara pada mereka untuk mengerjakan sesuatu. • Apresiasi siswa ketika mereka menunjukkan "gaya tersendiri" pada karyanya. • Tema yang cocok digunakan misalnya : aku, keluargaku, hobiku, sesuatu yang aku sukai.
• Tidak menyukai resiko dan takut berbuat salah. Memiliki kecenderungan perfeksionis. • Tidak keberatan mengulang pekerjaan/pelajaran hingga mendapatkan hasil "sempurna" yang diinginkan.	• Apresiasi hasil karya siswa dan dorong mereka untuk mencari caranya sendiri dalam membuat karya. Tekankan tidak ada yang salah atau benar dalam seni dan kesalahan adalah kesempatan terbaik untuk belajar dan meningkatkan kualitas.
Cara memegang pensilnya sudah bisa lebih menekan, biasanya langsung memegang di bagian hitam pensil, bukan usia yang tepat untuk belajar menulis halus atau mengarsir gambar. Pada usia ini umumnya siswa sangat menyukai alat mekanik yang bergerak seperti rautan.	• Pengenalan karakteristik serta prosedur penggunaan alat dan bahan terintegrasi dengan penjelasan materi pelajaran. Kegiatan hands on atau mencoba langsung sangat baik dilakukan. • Siswa masih perlu diingatkan terus menerus mengenai tanggung jawab terhadap alat dan bahan yang dimilikinya.
Rentang fokus masih pendek namun lebih baik dari siswa kelas 1 dan hanya dapat menyerap satu gagasan dalam satu waktu.	• Kegiatan sebaiknya tidak terlalu panjang dan menggunakan berbagai metode yang dapat mengakomodir kecerdasan majemuk di kelas. Instruksi juga disampaikan dalam kalimat-kalimat yang singkat dan diulang 2-3 kali.
Sudah mengenal konsep awal, tengah dan akhir pada cerita.	• Mulai dapat diperkenalkan pada komik dengan 3 panel cerita sangat singkat atau ilustrasi sederhana.

Panduan Khusus Fase A | 67

Petunjuk Penggunaan Buku

Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Pada bagian ini terdapat contoh-contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan. Contoh tidaklah baku bentuk dan urutannya.Guru dapat membuat dan mengembangkan RPP yang sesuai dengan ketersediaan sumber daya yang dimilikinya. Halaman di sebelah kiri merupakan lembar kerja siswa yang dapat digunakan untuk diperbanyak atau difoto dan diteruskan melalui platform daring.
Halaman kanan merupakan lembar contoh RPP bagi guru.

1 Melihat dan Menggunakan Warna

Siswa mengidentifikasi warna pada karya seni dan pada apa yang ada di sekitarnya. Siswa mendiskusikan apa yang sudah mereka ketahui tentang warna untuk berkarya. Mereka kemudian membuat karya uniknya menggunakan berbagai warna yang ada.

Lembar Kerja Siswa

Warnailah kotak-kotak berikut ini dengan warna yang berbeda-beda. Kamu dapat menggabungkan dua atau tiga warna dalam sebuah kotak.

Warnai serapi mungkin tanpa keluar garis.

Elemen dan sub-elemen capaian

Profil Pelajar Pancasila

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Alat Bahan

Persiapan Pengajaran (Sekitar 8-10 menit)

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

Kegiatan alternatif dan pengayaan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. 2021

Buku Panduan Guru Seni Rupa

Untuk SD Kelas II

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN 978-602-244-667-5

Panduan Umum 1

Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum :

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan ELemen dan Sub Elemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

Sumber: Dokumen Kemendikbud (2020)

A. Profil Pelajar Pancasila

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat *(lifelong learner)*, kompetensi global *(global competencies)*, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah :

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber : Dokumen Kurikulum (2020)

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, di mana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila pada Pelajaran Seni Rupa

<table>
<tr><th>Elemen</th><th>Sub Elemen</th><th>Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia</td><td>Akhlak pribadi</td><td rowspan="4">• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
• Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni.
• Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
• Saya menghormati karya seni teman sekelas.
• Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.
• Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.
• Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapat saya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapat sendiri.
• Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia.
• Saya dapat mengekspresikan empati.
• Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.
• Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
• Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas.
• Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.</td></tr>
<tr><td>Akhlak kepada manusia</td></tr>
<tr><td>Akhlak kepada alam</td></tr>
<tr><td>Akhlak bernegara</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Elemen</th><th>Sub Elemen</th><th>Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Berkebhinekaan Global</td><td>Mengenal dan menghargai budaya</td><td rowspan="4">● Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok.
● Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
● Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
● Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.
● Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya.
● Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.
● Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda.
● Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi
● Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebhinekaan saya.
● Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.
● Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.
● Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, regional, nasional, maupun global.</td></tr>
<tr><td>Komunikasi dan interaksi antar budaya</td></tr>
<tr><td>Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan</td></tr>
<tr><td>Berkeadilan Sosial</td></tr>
</table>

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Bergotong Royong	Kolaborasi	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu. • Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya. • Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
	Kepedulian	• Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. • Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. • Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. • Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.
	Berbagi	• Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.

<table>
<tr><th>Elemen</th><th>Sub Elemen</th><th>Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Mandiri</td><td>Pemahaman diri dan situasi</td><td rowspan="2">• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.
• Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya.
• Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
• Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
• Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.
• Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.
• Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.</td></tr>
<tr><td>Regulasi diri.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Bernalar Kritis</td><td>Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan</td><td>• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.
• Saya ingat apa yang telah saya pelajari.
• Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.
• Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar.
• Saya dapat menggunakan kosakata seni.
• Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.</td></tr>
<tr><td>Refleksi pemikiran dan proses berpikir.</td><td>• Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.
• Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.
• Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.
• Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Elemen</th><th>Sub Elemen</th><th>Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Kreatif</td><td>Menghasilkan gagasan yang asli/ orisinal.</td><td rowspan="2">
• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
• Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.
• Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.
• Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.
• Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.
• Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.
• Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.
• Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.
• Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.
• Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.
• Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya.
• Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.
</td></tr>
<tr><td>Menghasilkan karya dan tindakan yang asli/ orisinal.</td></tr>
</table>

B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa

1. Rasional

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaksud dalam Profil Pelajar Pancasila.

2. Tujuan Belajar Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar *(life long learner)*, kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

3. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa

- Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

- Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.

- Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

MAMPU MEREKA ULANG SEBUAH PEMAHAMAN, MENDOKUMENTASIKAN PROSES DAN MENGHARGAI PROSES SELAIN PENCAPAIAN HASIL AKHIR

- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara global maupun internasional.

MENGHARGAI KEUNIKAN DAN KEMAJEMUKAN IDE, NILAI & BUDAYA

SENI RUPA JUGA TERKAIT JUGA DENGAN DISIPLIN KEILMUAN LAIN DAN BERBAGAI ASPEK KEHIDUPAN MANUSIA.

- Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Gambar 3. Elemen *(Strands)* Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemdikbud (2020)

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

Berpikir dan bekerja artistik *(Thinking and Working Artistically)*

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

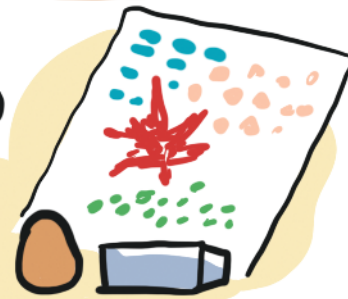
Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

Mengalami *(Experiencing)*

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

Menciptakan *(Making/Creating)*

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

Merefleksikan *(Reflecting)*

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya. Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

MEREFLEKSIKAN

MENYAMPAIKAN PESAN / GAGASAN DALAM KARYANYA

PELAJAR MEMBERIKAN PENJELASAN, KOMENTAR, SARAN / KRITIK ATAS KARYA SENDIRI MAUPUN ORANG LAIN

MEMBUAT HUBUNGAN ANTARA KARYANYA DENGAN DIRINYA SENDIRI DAN ORANG LAIN

Berdampak *(Impacting)*

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

BERDAMPAK

MENGHASILKAN KARYA SENI RUPA UNTUK DAPAT MEMBANGUN KEPRIBADIANNYA SENDIRI YANG BERDAMPAK PADA DIRINYA MAUPUN ORANG LAIN, TERMASUK LINGKUNGAN / MAHLUK LAIN...

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982) :

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai objek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan *(schematic period)* untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal *(early realism/dawning realism)* untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, siswa memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Siswa juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak *(base line),* walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Siswa sudah dapat mengamati obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, siswa juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Siswa diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, siswa juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif.

Di akhir fase C, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya,mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) yang ditandai kemampuan siswa dalam berpikir abstrak. Di samping itu, siswa diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan gesture (gerak tubuh obyek) sebagai respon kemampuan perkembangan sosial siswa yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gesture dalam bekerja mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

e. Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan *(Period of Decision)* yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Siswa menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok siswa yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, *gesture* dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran siswa terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Siswa juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan konsep ruang, garis horison, pemahaman warna, keseimbangan (balance) dan irama/ritme (rhythm) Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Siswa mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, siswa mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya.
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat dan kemampuannya)	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari -hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya)
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

7. Elemen dan Sub Elemen Untuk Seluruh Fase

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	**A.1** Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Menciptakan	**C.1** Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Merefleksikan	**R.1** Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Artistik	**BBA.1** Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Berdampak	**D.1** Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

8. Target Capaian Setiap Tahun

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)	
Kelas 1	**Kelas 2**
Di akhir kelas 1,siswa mampu : 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya. (vertikal, horizontal dan diagonal) 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya.	Di akhir kelas 2, siswa mampu : 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/*baseline* pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)	
Kelas 3	**Kelas 4**
Di akhir kelas 3, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk. 2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (*base line*) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Di akhir kelas 4, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)	
Kelas 5	**Kelas 6**
Di akhir kelas 5, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	**Di akhir kelas 6, siswa mampu :** 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)		
Kelas 7	**Kelas 8**	**Kelas 9**
Di akhir kelas 7, siswa mampu :	**Di akhir kelas 8, siswa mampu :**	**Di akhir kelas 9, siswa mampu :**
1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya.	1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Fase E (Umumnya Kelas 10)
Kelas 10
Di akhir kelas 10,Siswa mampu : 1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. 2. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya. 3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan, dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. 4. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)	
Kelas 11	**Kelas 12**
Di akhir kelas 11, siswa mampu : 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut. 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	**Di akhir kelas 12, siswa mampu :** 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meni njau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis. 4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

C. Strategi Umum Pembelajaran

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa, yaitu :

1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6. Tahapan perencanaan : jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (tri wulan atau semester)dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

b. Tahapan Perencanaan

1) Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:, yaitu:

- Waktu/ jam pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat fleksibel dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

2) Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah, yaitu::

- Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini.
- Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini.
- Alur dan tujuan pembelajaran.
- Ketersediaan sumber daya.

3) Perencanaan Jangka Pendek (Harian, Mingguan, Bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan RPP:

- Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, *difabilitas (different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas

4) Pembuatan RPP

- Persiapan
- Tujuan Pembelajaran
- Kosa Kata
- Eksplorasi
- Aktivitas
- Bereskan dan Bersihkan
- Evaluasi
- Ekstensi

Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

2. Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, di mana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk :

1) Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya

2) Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.

3) Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.

4) Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

1) Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.

2) Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.

3) Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Guru Seni Rupa harus memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Namun mungkin saja di sekolah Anda, tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni untuk mengajarkan Seni Rupa. Meski demikian, pembelajaran Seni Rupa wajib terlaksana. Buku ini diharapkan dapat digunakan juga oleh guru pemula yang baru mengampu mata pelajaran seni rupa. Guru diharapkan bersikap terbuka menyambut tantangan ini sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama siswa. Antusiasme guru untuk belajar akan sangat memengaruhi antusiasme siswa untuk belajar.

4) Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.

5) Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.

6) Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan Anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.

7) Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

b. Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak runtut dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir dan lain lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1) Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang "salah": siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat: siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka berpendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

3) Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

4) Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- STEM *(Science Technology Engineering Mathematics)*: mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

c. Membangun Komunikasi Efektif

1) Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh : *"Gunting kertas ini menjadi dua bagian.", "Tempel potongan kertas ini pada buku.", "Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk."*

2) Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) di mana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik *(Feedback)* adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan: apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)

- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

3) Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya ya atau tidak. Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan : ***What (Apa), When (Kapan), Where (Di mana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa).***

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif sebagai berikut:

- Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya kardus atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.

- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Dari mana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat, dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat.

Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan fase siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif di mana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

BEBERAPA STRATEGI PENGAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN YANG POSITIF :

1. SEPAKATI TUJUAN, ATURAN YANG JELAS DAN HARAPAN ANDA DENGAN PARA SISWA
2. BANGUN RUTINITAS DALAM 6 MINGGU PERTAMA DI SEKOLAH → KONSISTEN
3. AJAK SISWA UNTUK BERTANGGUNG JAWAB ATAS KELENGKAPAN, KEBERSIHAN DAN PERAWATAN BARANG-BARANGNYA SENDIRI.
4. MELIBATKAN SISWA DALAM SEMUA KEGIATAN, DISKUSI DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN.

HORMATI MEREKA DENGAN TULUS, APAPUN LATAR BELAKANG KELUARGA, SUKU, RAS, AGAMA, EKONOMI MAUPUN KEADAAN KESEHATAN FISIK DAN MENTALNYA.

5. MEMASTIKAN SELURUH SISWA BERPERAN AKTIF DAN BERTANGGUNG JAWAB ATAS PROSES PEMBELAJARAN MEREKA.

?

PENTING!

PROSES PEMBELAJARAN INI BUKAN UNTUK KEPENTINGAN NAMA SEKOLAH ATAU KESUKSESAN ANDA SEBAGAI GURU SEMATA, TAPI JUGA UNTUK MASING-MASING MURID ITU SENDIRI.

6 GUNAKAN KRITERIA SUKSES YANG JELAS DAN TERUKUR.

BERIKAN KESEMPATAN BAGI SISWA UNTUK MENUNJUKKAN APRESIASI.

ANDA JUGA MENUNJUKKAN APRESIASI ATAS TIAP KONTRIBUSI, GAGASAN SISWA SEKECIL APAPUN ITU.

7 BERKOLABORASI DENGAN MATA PELAJARAN LAIN SECARA BERKALA, ATAU DENGAN KELAS LAIN.

SEHINGGA SISWA MENYADARI SETIAP MATA PELAJARAN SEBETULNYA SALING TERHUBUNG DAN MENDUKUNG SATU SAMA LAIN.

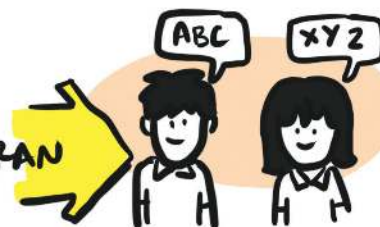
8 MENANYAKAN PADA SISWA BAGAIMANA PERASAAN MEREKA, KESULITAN/PENGALAMAN APA YANG MEREKA DAPATKAN DARI KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG BARU DILAKSANAKAN?

9 MEMBIASAKAN SISWA UNTUK MEMBERIKAN ALASAN ATAS GAGASAN MEREKA.

10 MEMINTA UMPAN BALIK ATAS PENGAJARAN ANDA, DISESUAIKAN DENGAN TINGKATAN ANDA.

SARAN

BERBEDA-BEDA UNTUK KEBUTUHAN YANG BERBEDA-BEDA.

11 MENGANJURKAN SISWA UNTUK MENCATAT APAPUN YANG MENURUT MEREKA PENTING, DAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN YANG BERDIFERENSIASI.

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut :

1) Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
2) Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
3) Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir: Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

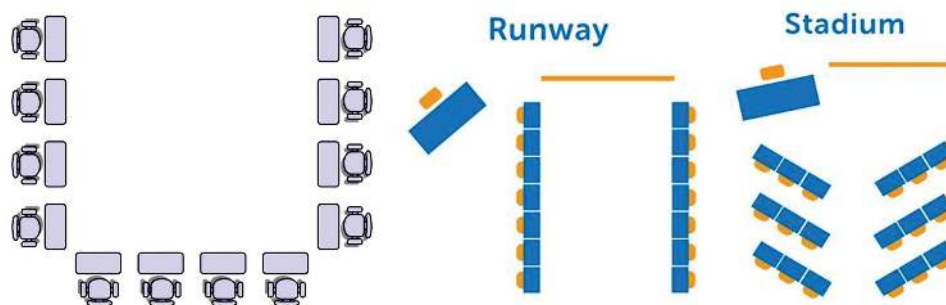
g. Alat Bahan *(Resources)*

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti: pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam misalnya: batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang, misalnya: bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

h. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

1) Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

2) Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
3) Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*non toxic*).
4) Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, *cutter*, pisau, lem super, lem tembak dll).
5) Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
6) Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
7) Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik *(e-safety)*, misalnya pastikan agar siswa tidak membagikan *password* pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orang Tua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orang tua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orang tua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa antara lain:

1) Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah Anda sepakati bersama Para siswa.
2) Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dll).
3) Bagaimana orang tua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
4) Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
5) Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
6) Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
7) Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

3. Pemantauan Dan Evaluasi

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas sebagai berikut:

a. Kriteria Sukses Pembelajaran.
b. Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif.
c. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa.

a. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat menjadikan siswa memiliki kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:

1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) **Portofolio**

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

3) **Proyek**

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

4) **Demonstrasi**

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

5) **Laporan**

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) **Rubrik**

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

contoh rubrik

Seni Rupa **Kelas 6 – Semester 1**	**Rubrik Penilaian** **Unsur Budaya Lokal**	
Nama :	**Kelas :**	**Tanda Tangan Orang tua**
Nama Guru :	**Tanggal :**	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Profil Pelajar Pancasila *Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut.*	**Komentar Guru dari Hasil Observasi:** *Tidak diberi nilai angka*				

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas :	Nama :			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH				
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas :	Nama :			
AKU BISA!				
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				

Logo Sekolah	Label Portofolio Kelas 4

Tanggal	:
Nama	:
Kelas	:
Mapel	: Seni Rupa
Topik	: "Simbol Dalam Gunungan"

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

- Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya

Refleksi Siswa :

- Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan? ______
- Apakah makna simbol yang kamu gunakan? ____ ____

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

<table>
<tr><td rowspan="5">Logo Sekolah</td><td>Tanggal :</td><td></td></tr>
<tr><td>Nama/kel:</td><td></td></tr>
<tr><td>Kelas:</td><td>9</td></tr>
<tr><td>Mapel:</td><td>Seni Rupa</td></tr>
<tr><td>Topik:</td><td>“Laporan Proyek Pembuatan Batik”</td></tr>
</table>

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya.
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya.

Refleksi Siswa :

- Referensi : ____
____
____
____
____
- Langkah Pengerjaan : ____
____
____
____
____
- Kesulitan yang dihadapi : ____
____
____
____
____
- Penilaian Pribadi : ____
____
____
____
____

- Umpan Balik dari Guru :

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(ttd. dan nama jelas siswa) (ttd. dan nama jelas guru)

c. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik :

1) Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

2) Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

3) Umpan Balik Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik Anda secara tertulis juga.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
Untuk SD Kelas II
Penulis: Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-667-5

Panduan Khusus Fase A

2

Panduan Khusus Fase A

A. Capaian Pembelajaran Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capai an Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase A Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase A
Mengalami	**A.1** Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	

Menciptakan	**C.1** Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang semakin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.	
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.	
Merefleksikan	**R.1** Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	**BBA.1** Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.	

Berdampak	**D.1** Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.	

Target Konten Pertahun Fase A (kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
● TKA1.1 Mengenal dan mengeksplorasi jenis garis berdasarkan bentuk dan arahnya ● TKA1.2 Mengenal dan mengeksplorasi bentuk geometris dan non geometris ● TKA1.3 Mengenal dan mengeksplorasi warna ● TKA1.4 Mengenal dan mengeksplorasi pilihan pewarna kering ● TKA1.5 Menggunting dan menempel dengan aneka alat pemotong dan perekat ● TKA1.6 Menggambar hasil observasi ● TKA1.7 Mengenal dan mengeksplorasi tekstur dengan teknik menggosok atau menempel	● TKA2.1 Menggunakan garis pijak *(baseline)* dalam gambar ● TKA2.2 Mengenal dan mengeksplorasi warna primer dan sekunder ● TKA2.3 Mengenali dan mengeksplorasi pola dan motif sederhana (a-b-a-b) ● TKA2.4 Mengenal dan mengeksplorasi alat untuk membuat garis ● TKA2.5 Mengenali dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

C. Kosakata Seni Fase A

Elemen & Prinsip Seni

Garis:

- Horizontal – garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
- Vertikal – garis yang naik turun ke atas dan ke bawah
- Diagonal – garis yang mendaki dan menurun
- Spiral – (dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat
- Cekung – melengkung ke dalam
- Cembung – melengkung ke luar

Warna:

- Primer : warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain yaitu Merah, Kuning dan Biru
- Sekunder : warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer yaitu Jingga/Oranye, Hijau dan Nila/Ungu

Bentuk 2D:

- Bentuk geometris: lingkaran, oval/ lonjong/bulat telur, segitiga, segiempat, bujur sangkar.
- Bentuk organik : bentuk bebas yang terdapat di alam, bukan buatan manusia

Nilai:

- Bayangan
- Gelap
- Terang

Ruang:

- tumpang tindih/ berkelindan
- Jarak : jauh dekat

Tekstur:

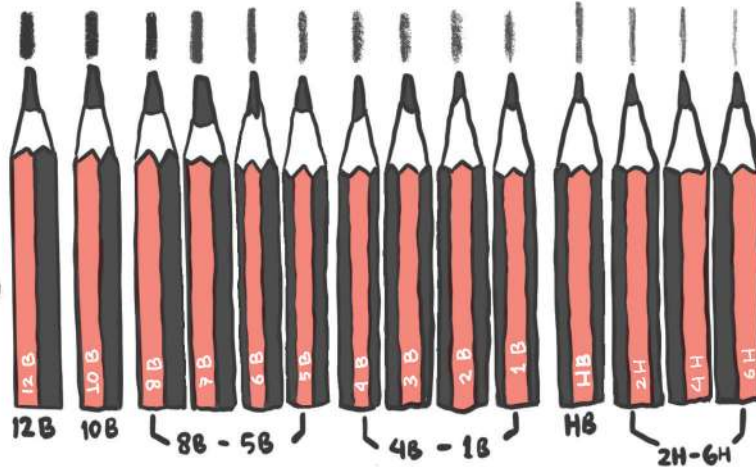
- Raba
- Kasar
- Halus
- Licin
- Berbulu
- Berserat

D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan

1. PENSIL

TERBUAT DARI GRAFIT MURNI

B MENGINFORMASIKAN KETEBALAN (BOLDNESS), YANG BERARTI KANDUNGAN GRAFITNYA LEBIH BANYAK

H MENGINFORMASIKAN KEKERASAN KOMPOSISI LEAD-NYA, YANG BERARTI KANDUNGAN TANAH LIATNYA LEBIH BANYAK.

ANGKA DI DEPAN HURUF MEMPERLIHATKAN TINGKAT KETEBALAN / KEKERASAN KOMPOSISI SUATU PENSIL.

- 2H : LEBIH KERAS DARI H / HB
- 2B : LEBIH LEMBUT DAN TEBAL DIBANDINGKAN B.
- HB : BERARTI PENSIL MEMILIKI KEDUA SIFAT KERAS DAN TEBAL.

KESALAHAN BEKERJA DENGAN PENSIL DAPAT DIHAPUS MENGGUNAKAN PENGHAPUS.

2. PENSIL MEKANIK

MEMILIKI RONGGA SELONSONG YANG DAPAT DIISI DENGAN SEBATANG GRAFIT MURNI YANG AKAN KELUAR DARI LUBANG PENSIL.

BESARAN BATANG GRAFIT / LUBANG PENSIL YANG UMUM DIGUNAKAN ADALAH 0.5mm DAN 0.7mm

3. PEWARNA KERING

PEWARNA YANG TIDAK MEMERLUKAN AIR UNTUK PENGGUNAANNYA.

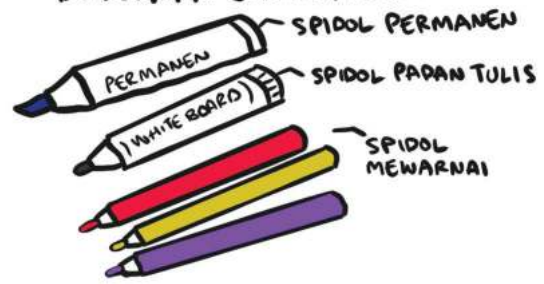
MISAL :

A. PENSIL WARNA

TERBUAT DARI CAMPURAN LILIN/OIL DENGAN PIGMEN WARNA DAN AGEN PENGIKAT.
GORESAN PENSIL WARNA TIDAK BISA DIHAPUS

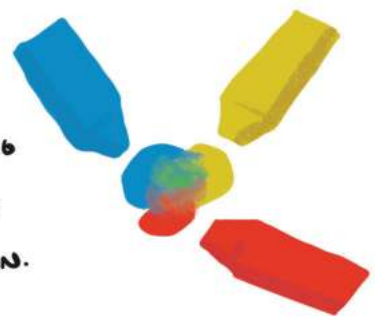
(B) SPIDOL

SEJENIS PENA YANG MEMILIKI SUMBER TINTA SENDIRI DAN UJUNGNYA TERBUAT DARI SERAT BERPORI DAN DITEKAN SEPERTI KAIN.

BIASANYA TINTA SPIDOL BERBAHAN DASAR ALKOHOL, SEHINGGA MEMBUTUHKAN TUTUP AGAR TIDAK MENGERING.

(C) KRAYON

KRAYON DIBUAT DARI LILIN DAN BERBENTUK BATANGAN MENGKILAP.

(D) OIL PASTEL

PASTEL MINYAK TERBUAT DARI LILIN DAN MINYAK.
BERBENTUK BATANGAN SEPERTI KRAYON. OIL PASTEL JUGA MERINTANG WARNA NAMUN SIFATNYA LEBIH BERMINYAK, LENGKET DAN MUDAH LUNTUR SEHINGGA MUDAH UNTUK DICAMPUR DENGAN GOSOKAN TANGAN.

4. PEWARNA BASAH

PEWARNA YANG MEMERLUKAN AIR UNTUK DAPAT DIGUNAKAN.

UMUMNYA BERUPA CAT, SEPERTI :

5. PEWARNA KERING DAN BASAH

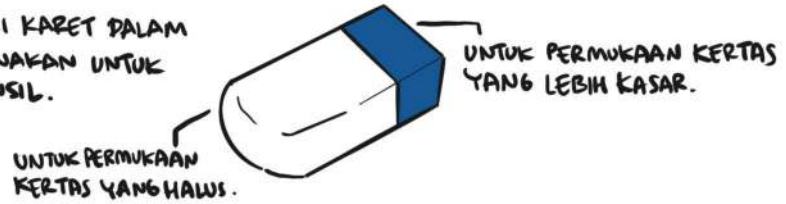
PEWARNA YANG DAPAT DIGUNAKAN KERING ATAU BASAH

PENSIL WARNA AQUARELLE
PERPADUAN PENSIL DAN CAT AIR.

6. PENGHAPUS

UMUMNYA TERBUAT DARI KARET DALAM ANEKA WARNA DAN DIGUNAKAN UNTUK MENGHAPUS GORESAN PENSIL.

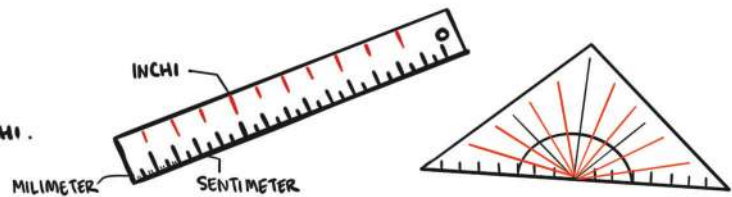
UNTUK PERMUKAAN KERTAS YANG LEBIH KASAR.

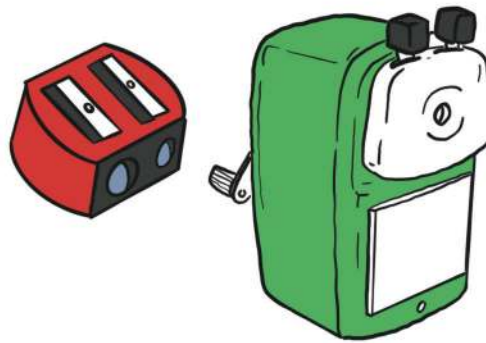
UNTUK PERMUKAAN KERTAS YANG HALUS.

7. PENGGARIS

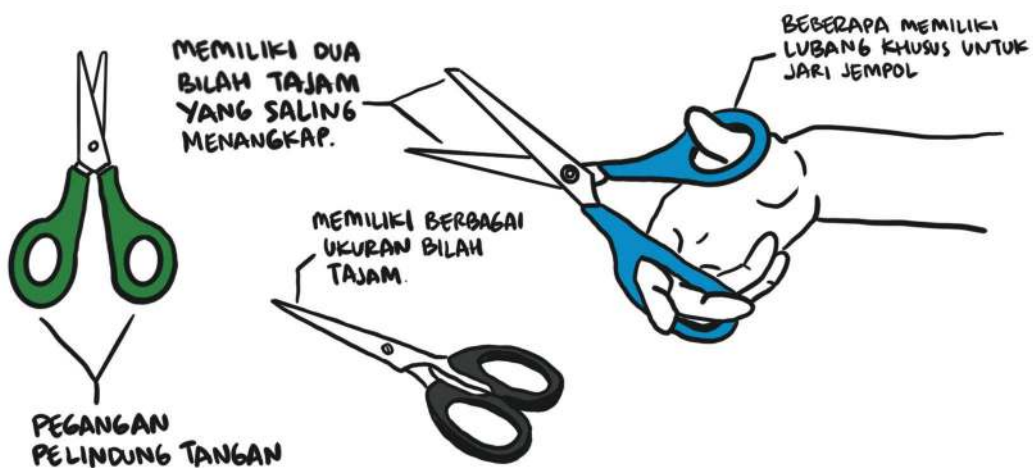
ALAT PENGUKURAN INI UMUMNYA TERBUAT DARI PLASTIK / BESI DAN MEMILIKI UKURAN DALAM SENTIMETER, MILIMETER DAN INCHI.

INCHI

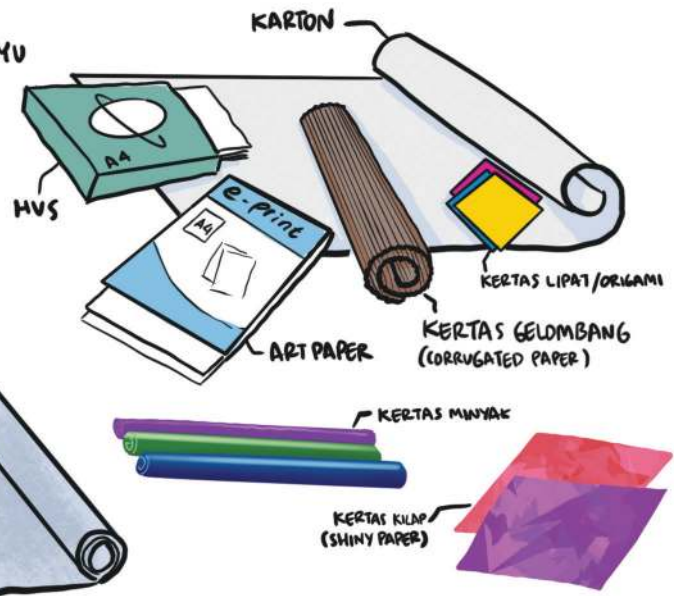
MILIMETER

SENTIMETER

8. RAUTAN

ALAT UNTUK MENAJAMKAN PENSIL YANG TERSEDIA UNTUK BERBAGAI PENSIL

9. GUNTING

ALAT UNTUK MENGGUNTING MEDIA YANG TIPIS SEPERTI KERTAS, KARTON, RAMBUT, KAIN ATAU SERAT.

10. KERTAS

TERBUAT DARI BUBUR SERAT KAYU DAN MEMILIKI ANEKA GRAMASI (BERAT DAN KETEBALAN KERTAS)

UNTUK KEPERLUAN BUKU GAMBAR, BIASANYA GRAMASI YANG DIGUNAKAN BERKISAR ANTARA 110 - 300 gsm.

11. LILIN/PLASTISIN

LILIN LENTUR YANG MUDAH DIBENTUK DALAM ANEKA WARNA. UMUMNYA BERMINYAK.

12. TANAH LIAT/LEMPUNG

TANAH YANG MEMILIKI SIFAT LENGKET, PLASTIS DAN MUDAH DIBENTUK. TANAH LIAT MERUPAKAN BAHAN BAKAR TEMBIKAR. UNTUK MEMBUAT TEMBIKAR, BENTUK YANG DIBUAT DARI TANAH LIAT PERLU DIBAKAR DALAM SUHU TINGGI DALAM KURUN WAKTU TERTENTU.

13. KLIP

PENJEPIT UNTUK MENYATUKAN BEBERAPA LEMBAR KERTAS/PLASTIK

14. PENGOKOT/STAPLER

ALAT DARI BESI YANG DIGUNAKAN UNTUK MEMAUT DUA BAGIAN MENJADI SATU

E. Karakteristik Siswa Kelas 2 (Umumnya Berusia 7-8 Tahun)

Disarikan dari *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools* oleh Frank Wachowiak dan Robert D. Clements, dan *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14* oleh Chip Wood.

Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 2	Saran Untuk Mata Pelajaran Seni Rupa
Emosinya mudah berubah/labil dan sensitif. Umumnya mudah merasa sedih dan kesal serta lebih pemalu dari siswa kelas 1.	• Gunakan kegiatan yang menyalurkan ekspresi pribadi. Hindari penyeragaman hasil akhir (yang menirukan karya guru). Berikan keleluasaan cara pada mereka untuk mengerjakan sesuatu. • Apresiasi siswa ketika mereka menunjukkan "gaya tersendiri" pada karyanya. • Tema yang cocok digunakan misalnya : aku, keluargaku, hobiku, sesuatu yang aku sukai.
• Tidak menyukai resiko dan takut berbuat salah. Memiliki kecenderungan perfeksionis. • Tidak keberatan mengulang pekerjaan/pelajaran hingga mendapatkan hasil "sempurna" yang diinginkan.	• Apresiasi hasil karya siswa dan dorong mereka untuk mencari caranya sendiri dalam membuat karya. Tekankan tidak ada yang salah atau benar dalam seni dan kesalahan adalah kesempatan terbaik untuk belajar dan meningkatkan kualitas.
Cara memegang pensilnya sudah bisa lebih menekan, biasanya langsung memegang di bagian hitam pensil, bukan usia yang tepat untuk belajar menulis halus atau mengarsir gambar. Pada usia ini umumnya siswa sangat menyukai alat mekanik yang bergerak seperti rautan.	• Pengenalan karakteristik serta prosedur penggunaan alat dan bahan terintegrasi dengan penjelasan materi pelajaran. Kegiatan hands on atau mencoba langsung sangat baik dilakukan. • Siswa masih perlu diingatkan terus menerus mengenai tanggung jawab terhadap alat dan bahan yang dimilikinya.
Rentang fokus masih pendek namun lebih baik dari siswa kelas 1 dan hanya dapat menyerap satu gagasan dalam satu waktu.	• Kegiatan sebaiknya tidak terlalu panjang dan menggunakan berbagai metode yang dapat mengakomodir kecerdasan majemuk di kelas. Instruksi juga disampaikan dalam kalimat-kalimat yang singkat dan diulang 2-3 kali.
Sudah mengenal konsep awal, tengah dan akhir pada cerita.	• Mulai dapat diperkenalkan pada komik dengan 3 panel cerita sangat singkat atau ilustrasi sederhana.

Pada matematika, siswa sudah melakukan kegiatan eksperimen simetri, dan kegiatan yang berkaitan dengan geometri dengan menggunakan blok atau blok berpola. Selain itu, siswa sudah mampu memahami cara mengukur, menimbang, dan membandingkan secara konkrit.	• Siswa sudah mulai dapat melakukan kegiatan yang menggunakan simetri, pola dan membuat garis dengan menggunakan alat. • Siswa juga mulai dapat melakukan kegiatan yang melibatkan pengukuran sederhana. Misalnya : Menggunakan ukuran tetes/sendok, mengelompokkan berdasarkan ukuran, warna dan bentuk.
Menyukai TV, buku bergambar, film pendek, karyawisata dan sesuatu yang baru.	• Minta siswa menggambarkan pengalaman mereka. Kegiatan ini dapat dikaitkan dengan ilustrasi
Senang bermain pura-pura menjadi sesuatu.	• Gunakan boneka atau dongeng untuk mendorong siswa membuat cerita mereka sendiri. Misalnya : "Siapa nama tokoh ceritamu? Apa yang ia lakukan? Di mana dia berada? Bagaimana warna bajunya?"

F. Daftar Kegiatan Kelas 2

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini tidak harus dilakukan secara berurutan, namun ada beberapa kegiatan yang wajib dilakukan dimana siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai elemen seni rupa. Kegiatan wajib ditandai dengan (*). Kegiatan yang lain merupakan pilihan yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dan sekolah. Penyesuaian dapat dilakukan sesuai dengan ketersediaan bahan atau sumber daya yang ada.

Estimasi waktu per kegiatan adalah 1 pertemuan (2x35 menit). Guru dipersilakan untuk menyesuaikannya dengan profil murid dan kondisi sebenar di lapangan.

1. Melihat dan Menggunakan Warna (*)

Siswa mengidentifikasi warna pada karya seni dan pada apa yang ada di sekitarnya. Siswa mendiskusikan apa yang sudah mereka ketahui tentang warna untuk berkarya. Siswa mulai bereksperimen dengan warna/mencampur warna dengan ketersediaan alat yang ada. Siswa kemudian membuat karya dengan menggunakan warna yang dipilih.

2. Eksplorasi Media, Alat dan Bahan (*)

Siswa mengeksplorasi penggunaan penggaris dan pewarna kering atau basah yang dipilihnya untuk membuat komposisi garis vertikal dan horizontal dengan warna primer.

3. Menggambar/Membuat Karya Cetak dari Bentuk Sekitar

Siswa mengamati sebuah bentuk dan menggambarkannya kembali berdasarkan hasil sudut pandang masing-masing. Siswa juga mendiskusikan apa yang dimaksud dengan karya original. Mereka kemudian akan membuat gambar dari objek sekitar.

4. Menggambar Pemandangan dan Potret (*)

Siswa menggambarkan pemandangan di atas kertas lanskap atau wajah dan ekspresi/gestur orang di atas kertas potret.

5. Menggambar Pola (*)

Siswa mengamati bentuk-bentuk pola pada kain tenun Nusantara dari daerah masing-masing. Dengan inspirasi tersebut, mereka kemudian menggambarkan pola mereka sendiri atau pola yang mereka tangkap.

6. Menggunting dan Menempel Kolase (*)

Siswa meninjau kembali prosedur menggunting dan menempel yang aman dan efektif. Kemudian siswa mengidentifikasi dan mengeksplorasi bentuk dan ukuran potongan kertas yang mereka buat. Setelah siswa membuat kolase imajinatif dan unik dari potongan kertas yang dibuat.

7. Kolase yang Bercerita

Siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan menggunting dan menempel yang telah dipelajari sebelumnya untuk berkolaborasi dalam grup kecil untuk membuat kolase yang bercerita *(drawing with scissor)*.

8. Melipat dan Membentuk Kertas

Siswa melipat dan membentuk kertas sesuai yang dikehendaki. Mereka diperkenalkan pada istilah origami (Bahasa Jepang yang berarti seni melipat kertas) dan menggabungkan origami dengan ilustrasi sederhana.

9. Eksplorasi Bentuk 3D (*)

Siswa mengeksplorasi aneka bentuk 3 dimensi sesuai pengamatan mereka. Mereka kemudian akan membuat bentuk sederhana dari ketersediaan bahan yang ada (contoh : tanah liat, plastisin, kertas, adonan tepung dll) dengan mencoba menerapkan apa yang diketahuinya tentang bentuk, tekstur atau pola.

10. Review: Berkarya

Siswa meninjau kembali apa yang sudah mereka pelajari di seni rupa selama setahun ini. Mereka kemudian mendemonstrasikan kompetensi mereka secara independen dengan membuat karya dalam 2 Dimensi maupun 3 Dimensi.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. 2021

Buku Panduan Guru Seni Rupa

Untuk SD Kelas II

Penulis: Rizki Raindriati

ISBN 978-602-244-667-5

KEGIATAN

1 Melihat dan Menggunakan Warna

Siswa mengidentifikasi warna pada karya seni dan pada apa yang ada di sekitarnya. Siswa mendiskusikan apa yang sudah mereka ketahui tentang warna untuk berkarya. Mereka kemudian membuat karya uniknya menggunakan berbagai warna yang ada.

Lembar Kerja Siswa

Warnailah kotak-kotak berikut ini dengan warna yang berbeda-beda. Kamu dapat menggabungkan dua atau tiga warna dalam sebuah kotak.

Warnai serapi mungkin tanpa keluar garis

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan original

- *Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.*
- *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Kertas buku gambar (alternatif: karton/kertas manila, kardus, piring kertas)
- Alat pewarna kering (pilihan: pensil warna, krayon, pastel atau kapur)

Persiapan Pengajaran (Sekitar 8-10 menit)

- Ajak siswa mengamati contoh gambar karya seni (dapat menggunakan gambar contoh pada unit ini) atau ajak siswa untuk mengamati sekeliling sekolah dan memilih satu sudut yang menurut mereka indah. Minta siswa untuk mengamati warna yang terdapat pada karya seni atau pada pemandangan yang menurut mereka indah.
- Ajak siswa untuk lebih dalam lagi mengamati warna-warna yang mereka lihat. Contohnya, saat mengamati daun-daun di pepohonan dan rumput taman sekolah.Apakah mereka hanya melihat warna hijau? Apakah ada perbedaan warna-warna hijau yang mereka lihat? Apakah ada warna hijau muda atau warna hijau tua di sana?
- Pilih suatu warna; misalnya merah. Ajak siswa untuk mencari benda lain di sekitar yang juga berwarna merah. Ulangi kegiatan ini untuk warna yang lain.

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

- Jelaskan kepada siswa bahwa kegiatan kali ini akan menggunakan pewarna kering berupa pensil warna/krayon/pastel atau kapur (sebutkan jenis alat yang digunakan).
- Siswa akan membuat sebuah gambar di buku gambar/kertas/kertas karton/manila/kardus/piring kertas.
- Ajak siswa untuk memejamkan mata selama semenit. Ajak mereka untuk membayangkan sebuah tempat yang indah. Pantik siswa dengan pertanyaan bimbingan, "Dunia ini begitu penuh dengan aneka warna. Semuanya memiliki warna. Sekarang mari kita bayangkan suatu tempat yang indah. Apakah tempat itu sebuah taman? Atau suatu kota? Atau sebuah ruangan? Apa yang kalian lihat di sana? Bayangkan tempat itu penuh dengan warna-warna yang indah dan menarik. Warna apa saja yang ada di sana?"
- Ajak siswa untuk membuka mata perlahan-lahan, "Sekarang kalian sudah mendapatkan ide masing-masing. Semuanya pasti memiliki ide yang berbeda. Yuk, kalian gambarkan ide kalian, lalu warnai gambar kalian."
- Siswa akan membersihkan ruang kerjanya dan menuliskan nama dan kelas di bagian sudut atas/bawah kertas.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Jika siswa tidak memiliki pewarna kering, siswa dapat menggunakan pewarna dari alam sekitar seperti arang, kunyit atau menggunakan pasir/ranting. Siswa dapat membuat gambar di tanah/pasir dengan menggunakan ketersediaan di alam sekitar. Guru dapat langsung menilai seketika proses dan hasil akhirnya (lihat bagian asesmen).
- Guru dapat memutarkan musik instrumental yang menenangkan atau memutarkan bunyi-bunyian alam seperti bunyi gemericik air, suara burung atau deburan ombak. Ide lainnya adalah, jika sekolah terletak di daerah yang memiliki pemandangan alam, siswa dapat menggambar langsung di luar ruang.
- Bagi siswa yang telah selesai terlebih dahulu, guru dapat memberikan tantangan tambahan untuk membuat gambar lebih detail atau ukuran lebih besar.
- Bagi sekolah yang memiliki akses pada gawai/internet, siswa dapat diajak untuk mencari inspirasi gambar atau menggambar secara digital.

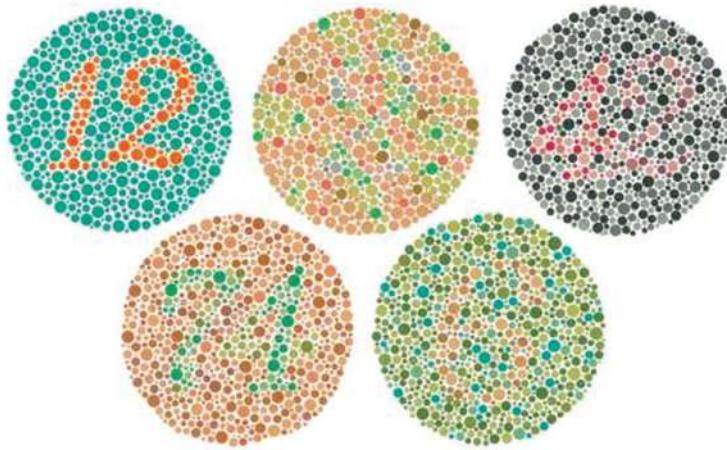
Berpikir & bekerja artistik
Siswa dapat mendisplay karya mereka di dinding kelas atau berbagi mengenai inspirasi karyanya. Guru dapat mengajukan pertanyaan mengenai warna kesukaan pada 3-5 siswa dan berbagi bahwa semua warna itu indah dan saling memperkaya keindahan satu sama lain. **Refleksi Guru** ■ Bagaimana bayangan saya mengenai tempat yang indah? Apa warna yang dominan di tempat tersebut? ■ Apakah warna kesukaan saya? Apa kesan saya terhadap warna tersebut? ■ Apakah kesan murid saya terhadap suatu warna tertentu? ■ Apa informasi yang dapat saya gali dari cerita atau pendapat murid mengenai warna kesukaannya?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual
■ Karya lukisan Basuki Abdullah (1950-1964) : Pemandangan di Kintamani. ■ Karya lukisan Basuki Abdullah (1993) : Pantai Flores. ■ Karya lukisan Ronald Apriyan (2017) : Dari Hati ke Hati.

Asesmen			
Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Siswa tidak mampu menyebutkan warna yang dilihatnya.	Siswa mampu menyebutkan hanya 1-3 warna yang dilihatnya dengan detail.	Siswa mampu menyebutkan 4-6 warna yang dilihatnya dengan detail.	Siswa mampu menyebutkan warna yang dilihatnya dengan detail.
Siswa masih selalu memerlukan bantuan untuk mewarnai dengan merata dan tanpa keluar garis.	Siswa mampu mewarnai secara mandiri walau belum merata dan keluar garis.	Siswa mampu mewarnai dengan merata dan tanpa keluar garis.	Siswa mampu mewarnai dengan merata dan tanpa keluar garisi secara konsisten.

* Jika ada siswa yang mengalami buta warna, guru dapat merekomendasikan pemeriksaan lebih lanjut.

Bacaan Siswa

Apakah kamu dapat melihat angka-angka pada bentuk di bawah ini?

Gambar 5.1.1 Tes warna Cambridge

Sumber : zmescience.com/medicine/special-filter-glasses-help-color-blind-see-colors-even-with-the-glasses-off/

Bacaan Guru

Para ilmuwan dari Australian National University menemukan bahwa pigmen warna tertua di dunia adalah merah muda Cerah *(bright pink).* Nur Gueneli, seorang doktor bidang kimia *paleobiogeografi* (persebaran geografis flora dan fauna kuno) dari Australian National University, mendapati molekul pigmen warna ini ketika tengah meneliti remahan batuan sedimen untuk riset doktoralnya.

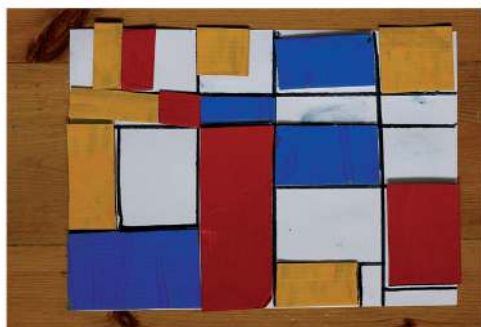
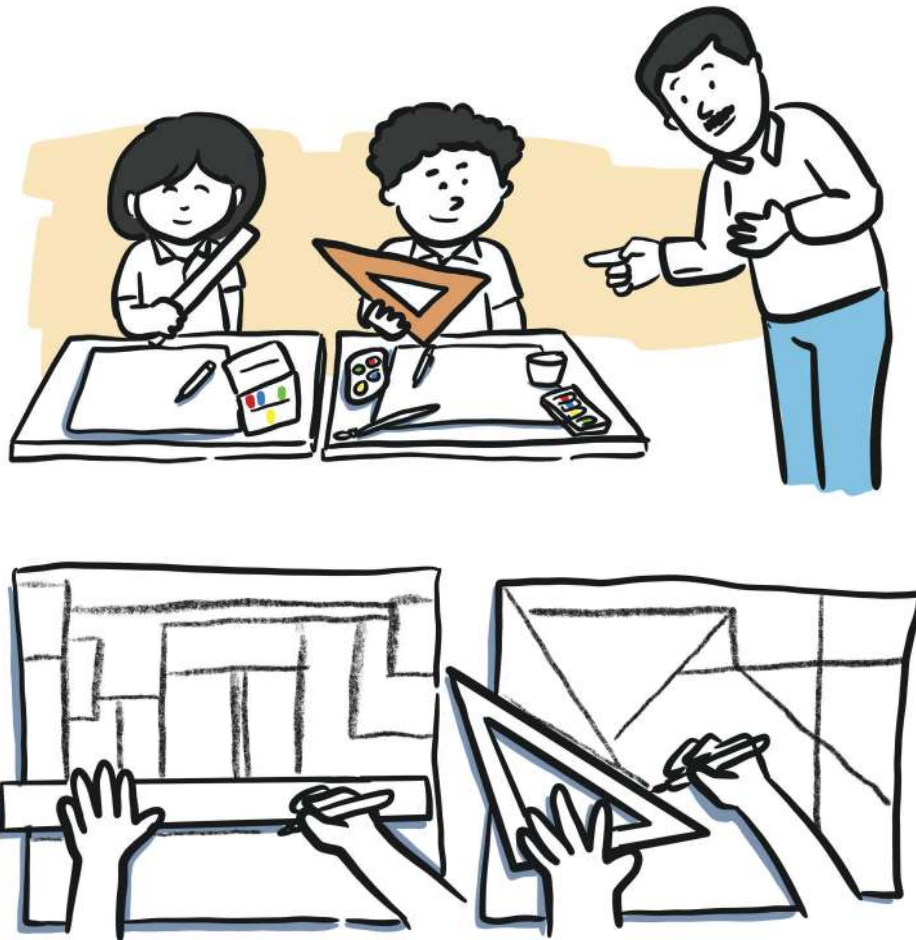
Molekul ini bervariasi antara warna merah gelap hingga warna ungu gelap dalam bentuk konsentrat. Sementara diketahui warna dasarnya adalah merah muda cerah ketika dicairkan. Temuan ini menjadikan Merah Muda Cerah sebagai warna biologis tertua yang ditemukan.

Sebelum temuan Gueneli, merah dianggap sebagai warna tertua di dunia. Pada lukisan gua tertua yang ditemukan di daerah Leang Timpuseng, Sulawesi Selatan, ditemukan penggunaan warna merah oker (coklat kekuningan). Warna merah kekuningan ini ditemukan pula pada lukisan-lukisan gua tertua lainnya seperti di Maltravieso, Spanyol dan Lascaux, Perancis. Umumnya warna merah tersebut berasal dari serangga sejenis kepik, Cochineal. Selain dari kepik Cochineal, merah juga didapat dari pigmen tanah liat Oker yang menghasilkan pigmen warna kuning kemerahan •

2 Eksplorasi Alat, Media dan Bahan

Siswa mengeksplorasi penggunaan penggaris dan pewarna kering atau basah yang dipilihnya untuk membuat komposisi garis vertikal dan horizontal dengan warna primer.

Gambar 5.2.1 Contoh karya aktivitas

Sumber : https://theimaginationtree.com/inspired-by-mondrian-art-for-kids/

Gambar 5.2.1 Contoh karya aktivitas

Sumber: Dessy Rachma/ Jogjakarta Community School

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan orisinal

- *Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.*
- *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi warna primer dan sekunder.
- Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi alat untuk membuat garis.
- Siswa mampu mengenali dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil
- Penggaris/Meteran/Benda yang memiliki sisi yang lurus
- Pewarna kering (pilihan : pensil warna, krayon, pastel atau spidol)
- Alternatif : Kertas origami/ kardus/plastik kemasan yang bernuansa merah, kuning dan biru.

Eksplorasi (Sekitar 10 menit)

- Guru akan menempelkan kertas di papan tulis atau di sebuah meja. Gambarkan beberapa garis vertikal dan horizontal di kertas tersebut. Pertemuan garis-garis vertikal dan horizontal tersebut akan membentuk kotak-kotak. Guru kemudian secara acak mewarnai kotak-kotak yang ada dengan warna merah, kuning dan biru (guru dapat menggunakan krayon atau pensil warna).
- Ingatkan siswa mengenai kegiatan mengenali warna yang telah dilakukan pekan sebelumnya. Guru akan menanyakan mengenai warna-warna yang diingat atau dikenali siswa.
- Guru akan bercerita bahwa semua warna di dunia sebenarnya berasal hanya dari tiga warna yaitu merah, kuning dan biru seperti yang terdapat di kertas milik guru. Ketiga warna induk atau warna dasar tersebut memiliki nama yaitu warna Primer.
- Guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik, "Siapa yang tahu bagaimana cara membuat warna oranye/ hijau/ ungu?" atau "Apa yang terjadi jika kamu mencampur warna kuning dengan merah atau biru?", kemudian menanyakan, "Bagaimana cara membuat warna merah, kuning dan biru?". Setelah itu guru dapat menjelaskan bahwa kita tidak dapat mencampur warna untuk mendapatkan warna primer. Sebab itu mereka disebut warna dasar.

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

- Setelah mendengarkan cerita mengenai Warna Primer, siswa akan mulai membuat garis-garis vertikal dan horizontal di buku gambar atau kertas mereka. Guru dapat sekaligus mengenalkan siswa pada garis vertikal (tegak lurus) dan garis horizontal (mendatar).
- Siswa dapat menggunakan penggaris atau ketersediaan benda yang memiliki garis lurus di sekitar mereka. Siswa bebas mengatur letak dan jarak antar garis yang mereka inginkan.
- Siswa akan mewarnai kotak-kotak yang mereka gambar hanya dengan warna merah, kuning dan biru. Siswa dapat membiarkan beberapa kotak tetap putih/ tidak diwarnai
- Ajak siswa untuk berlatih mewarnai dengan rapi mengikuti bentuk (tidak keluar dari garis yang sudah dibuat)
- Siswa memberi nama pada pekerjaannya dan membersihkan ruang kerjanya setelah selesai.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Selain menggunakan pewarna, siswa juga dapat memotong kertas origami, kardus/plastik bekas kemasan yang memiliki warna dominan merah, kuning dan biru. Siswa dapat melipat kertas terlebih dahulu dan memotongnya mengikuti garis lipatan. Siswa dapat menyusun potongan-potongan tersebut dan menempelkannya pada kertas/ kardus/papan yang tersedia.
- Siswa yang memiliki cat dapat menggunakan cat dan kuas *flat* untuk mewarnai tiap kotak. Sangat disarankan untuk mewarnai kotak-kotak dengan warna yang sama terlebih dahulu agar efisien dalam pergantian warna. Pastikan siswa untuk mencuci bersih kuas setiap mereka akan mengganti warna.

Berpikir & bekerja artistik
Siswa dapat mendisplay karya mereka di dinding atau berbagi mengenai komposisi garis dan warna primer yang mereka gunakan. **Refleksi Guru** ■ Apakah karya seni yang baik harus dibuat dalam satu warna atau berbagai warna? ■ Apa yang membuat karya berisi hanya garis vertikal dan horizontal yang diwarnai hanya dengan warna primer karya Piet Mondriaan ini mendunia?
Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual
Karya lukisan Piet Mondriaan (1921) - Komposisi Merah, Kuning, Biru dan Hitam

Asesmen			
Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Karya tidak menggunakan warna primer.	Karya menunjukkan penggunaan 1-2 warna primer.	Karya menunjukkan penggunaan warna primer.	Karya menunjukkan penggunaan warna primer.
Siswa konsisten memerlukan bantuan untuk mewarnai dan membuat garis lurus secara mandiri.	Siswa belum konsisten mewarnai dan membuat garis lurus secara mandiri.	Siswa konsisten mewarnai dan menggunakan penggaris untuk membuat garis lurus secara mandiri.	Siswa konsisten mewarnai dan menggunakan aneka benda untuk membuat garis lurus dengan presisi secara mandiri.

Bacaan Siswa

Piet Mondrian merupakan pelukis dunia yang terkenal dari Belanda. Ia membuat karya yang sangat unik atau berbeda dari yang lainnya. Lukisannya hanya terdiri dari garis lurus vertikal dan horizontal.

Piet Mondrian hanya menggunakan warna merah, kuning, biru, dan hitam. Mudah sekali bukan? Kamu juga pasti bisa membuat lukisan seperti Piet Mondrian •

Bacaan Guru

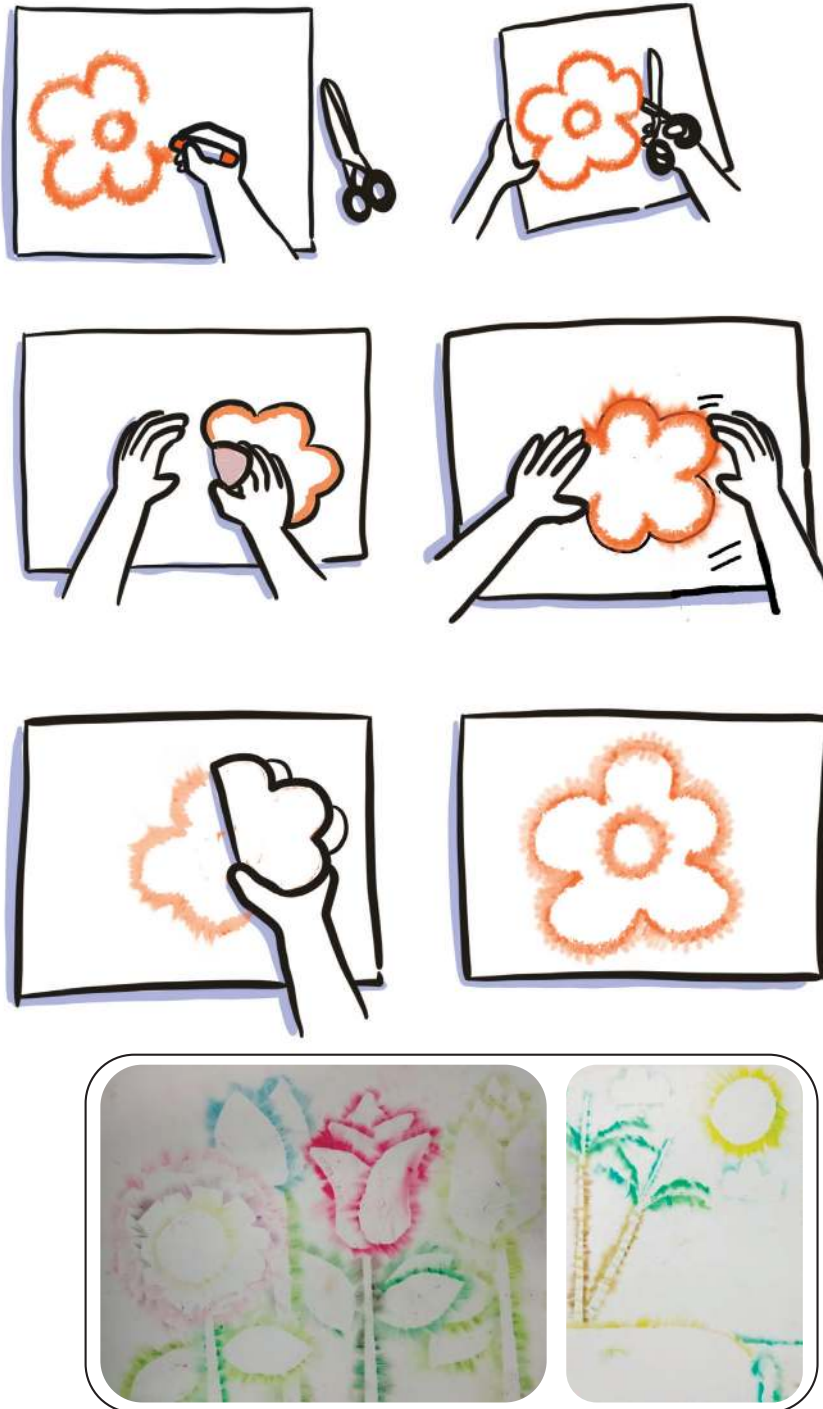
Piet Mondrian merupakan pelukis dunia yang terkenal dari Belanda. Karyanya yang terkenal kebanyakan bergaya abstrak yang memiliki ciri bentuk-bentuknya tidak langsung dapat dikenali (tidak berbentuk makhluk, benda atau pemandangan) dengan jelas. Karya abstrak menekankan pada permainan elemen rupa seperti garis, warna, dan tekstur.

Karya-karya Piet Mondrian yang terkenal didominasi oleh penggunaan garis vertikal dan horizontal yang diatur sedemikian rupa sehingga pertemuan keduanya membentuk kotak bujur sangkar atau persegi panjang. Garis vertikal menggambarkan hubungan manusia dengan Tuhan, sementara garis horizontal menggambarkan hubungan antar manusia. Piet Mondrian hanya menggunakan warna merah, kuning, biru, dan hitam untuk mewarnai kotak-kotak yang ada. Beberapa kotak dibiarkan berwarna putih.

Gambar 5.2.3 Karya Piet Mondrian berjudul ***Compositie met groot rood vlak, geel, zwart, grijs en blauw*** (1921) cat minyak di atas kanvas

Meskipun komposisi atau susunan elemen rupa dalam lukisannya hanya menggunakan garis lurus vertikal dan horizontal, Piet Mondrian tidak pernah menggunakan penggaris sama sekali. Ia juga selalu meletakkan warna di sebelah bagian kotak yang putih. Karya-karya Mondrian yang tampak sederhana namun memiliki makna mendalam ini kemudian mendunia dan memengaruhi banyak karya lainnya, mulai dari mode busana, mebel, perabot elektronik hingga otomotif •

3 Menggambar/Membuat Karya Cetak dari Bentuk Sekitar

Siswa membuat karya dengan menggunakan teknik cetak stensil dengan menggunakan cetakan yang digambar sendiri atau dari benda-benda yang terdapat di sekitarnya.

Gambar 5.3.1 Contoh karya aktivitas

Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan orisinal

- *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (garis dan warna) dalam sebuah karya.
- Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya.

Alat Bahan

- Kertas buku gambar/ kardus/karton.
- *Oil pastel* dan gunting atau cat air/cat tempera dan spons atau kuas.

Eksplorasi (Sekitar 5 menit)

- Ajak siswa untuk mengamati bentuk-bentuk yang ada di sekitar mereka. Ada bentuk yang geometris seperti segitiga, segi empat atau lingkaran, ada bentuk organik yaitu bentuk-bentuk yang ada di alam seperti awan, pohon dan bentuk manusia atau aneka hewan. Guru dapat mengajak siswa untuk menyebutkan benda di sekitar yang memiliki bentuk geometris atau bentuk organik.

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

- Siswa akan membuat bentuk-bentuk yang mereka inginkan dengan menggunakan oil pastel berwarna primer. Mereka tidak perlu membuat detail bentuk karena kita akan menggunakan outline atau garis kerangka gambarnya saja.
- Siswa akan menggunting mengikuti outline atau garis terluar bentuk yang mereka buat. Ini berarti bentuk tersebut masih menampakkan warna oil pastel yang digunakan.
- Siswa meletakkan potongan bentuk tersebut di atas kertas pada posisi yang diinginkan.
- Satu tangan mereka akan menahan potongan kertas agar tetap pada tempatnya, sementara mereka menggunakan ibu jari atau telunjuk tangan yang lain untuk mengusap lembut oil pastel ke arah luar bentuk untuk mendorong minyak dari *oil pastel* pindah ke kertas lain mengikuti bentuk potongan.
- Sepotong bentuk dapat digunakan lebih dari sekali, namun harus ditebalkan kembali dengan oil pastel terlebih dahulu. Tidak disarankan untuk membuat bentuk yang sangat tipis.
- Siswa memberi nama pada pekerjaannya dan membersihkan ruang kerjanya setelah selesai.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Siswa dapat menggunakan air kopi/teh/kunyit/daun pandan/kesumba untuk membuat karya cetak stensil. Siswa dapat membuat bentuk dari potongan kertas maupun menggunakan daun/biji/ranting kering di sekitar mereka. Setelah siswa mengatur letak potongan bentuk/ benda, mereka akan memerciki kertas dengan air kopi/teh/ kunyit/daun pandan atau kesumba. Setelah kering, mereka akan mengangkat potongan bentuk/benda tersebut.
- Siswa yang memiliki akses pada cat dapat menggunakan cat dan *spons* atau kuas flat untuk mewarnai area di sekitar bentuk.

Berpikir & bekerja artistik
Siswa mengamati cara kerja stempel dan berbagi bagaimana karya cetak dapat diperoleh melalui berbagai teknik. **Refleksi Guru** ■ Ada berapa cara untuk membuat sebuah karya cetak? ■ Bagaimana saya menyiasati ketersediaan alat dan bahan di tempat saya? ■ Bagaimana keterhubungan kegiatan ini dengan kondisi alam di sekitar saya?
Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual
Lukisan gua pre historik di Leang Timpuseng, Sulawesi Selatan.

Asesmen			
Belum Memenuhi Standard **0-49**	Menuju Standard **50-74**	Memenuhi Standard **75-94**	Melampaui Standard **95-100**
Bentuk yang digunakan tidak dapat dikenali.	Sebagian bentuk yang digunakan tidak dapat dikenali.	Bentuk yang digunakan umumnya dapat dikenali,	Bentuk yang digunakan dapat dikenali dan menunjukkan detail.
Siswa masih memerlukan bantuan untuk menggunting dan menerapkan warna.	Siswa kurang menunjukkan keterampilan menggunting dan menerapkan warna secara mandiri.	Siswa cukup menunjukkan keterampilan menggunting dan menerapkan warna secara mandiri.	Siswa konsisten menunjukkan keterampilan menggunting dan menerapkan warna dengan detail atau presisi secara mandiri.

Gambar 5.3.2
Contoh karya alternatif dan pengayaan

Sumber : https://www.artycraftykids.com/art/autumn-leaf-painting/

Gambar 5.3.4
Contoh karya alternatif dan pengayaan

Sumber : Dewi Miranti Amri

Gambar 5.3.4
Contoh karya alternatif dan pengayaan

Sumber : Dokumen Kemdikbud (2020)

Bacaan Siswa

Gambar 5.3.6 Lukisan gua di daerah Leang Timpuseng, Sulawesi Selatan

sumber : Wikimedia Common

Di dalam sebuah gua di daerah Leang Timpuseng, Sulawesi Selatan, terdapat lukisan tertua di dunia.

Lukisan itu menunjukkan jejak telapak tangan manusia.

Latar belakangnya berwarna merah oker atau coklat kekuningan dan hitam.

Ini mirip dengan teknik cetak stensil yang kalian pelajari.

Seolah seseorang menaruh telapak tangannya pada permukaan batu.

Setelah itu ia mewarnai bagian di sekitar bentuk tangan.

Tentu saja bagian yang tertutup tangan tidak akan terkena warna dan menunjukkan jejak bentuk.

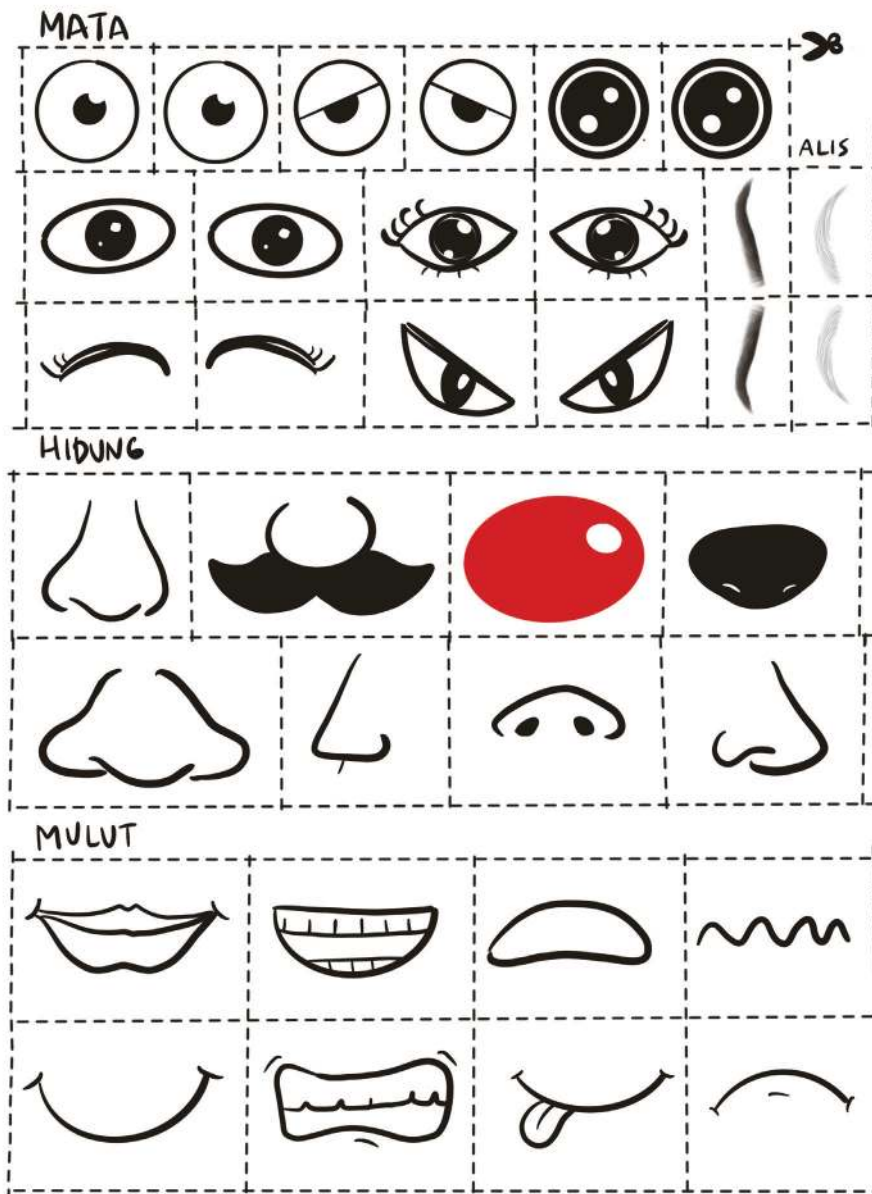
Dapatkah kamu membuat jejak telapak tanganmu sendiri?●

4 Menggambar Pemandangan dan Potret*

Siswa menggambarkan pemandangan di atas kertas lanskap atau wajah dan ekspresi/ gestur orang di atas kertas potret.

Lembar Kerja Siswa

Buatlah sebuah bentuk wajah di kertas gambarmu. Gunakan bentuk mata, hidung dan mulut yang tersedia pada lembaran ini. Lengkapi bentuk wajah yang kamu buat.

Gunakan gunting dengan berhati-hati. Gunakan lem secukupnya pada garis terluar bentuk yang kamu gunting.

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian, dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada peribadi, manusia, dan alam.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Siswa mampu menggunakan garis pijak (baseline) dalam gambar.
- Siswa mampu mengenali dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Kertas.
- Pensil dan pewarna kering.

Eksplorasi (Sekitar 5 menit)

- Ajak siswa mengamati kertas atau buku gambar mereka. Ingatkan mereka pada pelajaran sebelumnya mengenai garis vertikal (tegak lurus) dan horizontal (mendatar). Tanyakan kepada siswa mengenai arah kertas/buku gambar mereka, apakah termasuk ke dalam arah vertikal atau horizontal.
- Perkenalkan siswa pada istilah lanskap (arah kertas horizontal) yang biasa digunakan untuk menggambarkan pemandangan/suasana dan potret (arah kertas vertikal) yang biasa digunakan untuk menggambar potret atau wajah manusia.
- Siswa dibebaskan memilih untuk menggambar/melukis pemandangan di atas kertas lanskap atau menggambar/melukis wajah/gerak tubuh manusia di atas kertas potret atau keduanya dapat dilakukan dalam waktu yang terpisah.

Aktivitas Pertemuan I (Sekitar 25 menit)

- Jika hanya akan dilakukan satu kali pertemuan maka siswa memilih untuk menggambar/melukis pemandangan di atas kertas lanskap atau menggambar/melukis wajah/gerak tubuh manusia di atas kertas potret. Jika dilakukan dua kali pertemuan, maka dapat dimulai dari salah satu gambar terlebih dahulu.
- Bagi siswa yang memilih menggambar pemandangan/suasana, ajak mereka untuk mulai dengan mengamati suasana di sekeliling. Pemandangan tidak selalu berarti menggambarkan gunung dengan sawah dan matahari. Guru dapat memantik dengan pertanyaan, "Apa waktu yang paling menyenangkan bagimu? Ingat kembali suasananya. Di mana itu? Ada siapa saja di sana? Apa yang terjadi? Bagaimana perasaanmu? Apa warna yang terdapat di sana? Dapatkah kamu menggambarkan kembali hal yang paling menyenangkan bagimu tersebut?"
- Ajak siswa untuk memberikan garis pijak pada gambar mereka agar gambar tidak terlihat mengambang.
- Siswa menuliskan namanya pada pekerjaan mereka dan membersihkan ruang kerja mereka.

Aktivitas Pertemuan II (Sekitar 25 menit)

- Jika kegiatan dibagi dalam dua kali pertemuan, salah satunya adalah menggambar wajah. Ajak siswa untuk bekerja berpasangan dengan teman yang mereka pilih.
- Siswa akan saling menggambarkan wajah rekan kerja mereka masing-masing. Ajak siswa untuk mengamati lebih dalam wajah rekan kerja mereka masing-masing. Guru dapat memantik mereka dengan nilai-nilai kemanusiaan, "Coba amati wajah temanmu. Bagaimana bentuknya? Apa persamaan wajah kalian? Apa perbedaannya? Lihat bagaimana Tuhan menciptakan kalian sama baiknya dan sempurnanya meskipun mungkin kalian berbeda penampilan dan warna kulit. Ayo kita saling menggambarkan diri masing-masing. Tidak harus sempurna mirip sungguhan, tapi mari kita usahakan yang terbaik."
- Ajak siswa untuk memberikan garis pijak di latar belakang gambar. Mereka boleh menambahkan detail lain seperti pohon, bangunan, kendaraan atau pemandangan di sana.
- Siswa menuliskan namanya pada pekerjaan mereka dan membersihkan ruang kerja mereka.

Alternatif kegiatan dan pengayaan

- Siswa dapat menggambar selain di kertas seperti pada kardus/kotak kemasan bekas atau bahkan di atas tanah/pasir. Tetap kenalkan mereka pada konsep arah kertas lanskap dan potret.
- Siswa yang bekerja cepat atau memiliki akses pada kanvas dan cat, dapat melakukan kegiatan ini dalam bentuk lukisan cat akrilik di atas kanvas. Pemilihan media cat akrilik berdasarkan pertimbangan warna yang cukup solid dan mudah kering serta tidak berbau menyengat.

Berpikir & bekerja artistik

Gallery walk

Siswa dapat mendisplay/menyusun karyanya dan saling berbagi mengenai pengalaman atau ide mereka menggambar pemandangan atau potret.

Refleksi Guru

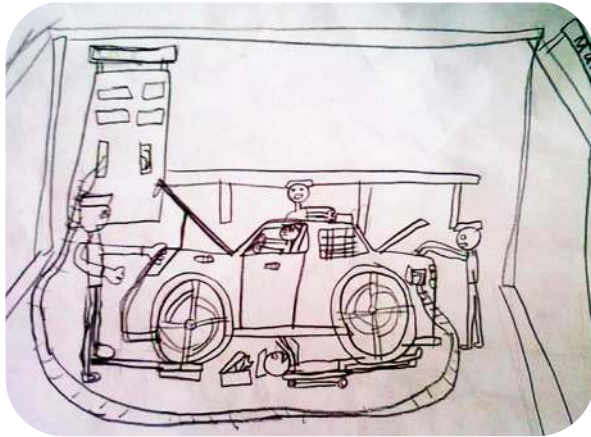
- Apakah yang saya bayangkan ketika mendengar kata menggambar pemandangan?
- Bagaimana perasaan saya ketika mendengar kata menggambar potret?
- Apakah saya menuntut kesempurnaan dan mengharapkan kemiripan gambar dengan kenyataan? Apakah saya memiliki kekhawatiran bagaimana jika gambar saya tidak mirip dengan aslinya?
- Bagaimana perasaan saya melihat respon siswa terhadap kegiatan ini?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

- Karya lukisan Leonardo Da Vinci - Monalisa (1503)
- Karya lukisan Basuki Abdullah - Bung Karno (1981)
- Karya lukisan Vincent Van Gogh - Starry Night (1889)
- Karya lukisan Raden Saleh - Kantor Pos Jawa (1876)

Asesmen

Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Karya tidak menunjukkan gambar pemandangan atau potret.	Karya menunjukkan gambar pemandangan atau potret namun beberapa bentuk tidak dapat dikenali.	Karya menunjukkan gambar pemandangan atau potret dengan bentuk yang dapat dikenali.	Karya menunjukkan gambar pemandangan atau potret dan menunjukkan detail bentuk.
Pilihan gambar tidak mengikuti arah kertas yang tepat.	Pilihan gambar mengikuti arah kertas yang tepat.	Pilihan gambar mengikuti arah kertas yang tepat.	Pilihan gambar mengikuti arah kertas yang tepat dan menunjukkan penguasaan bidang kertas.
Tidak ada garis pijak.	Ada garis pijak namun wimba* tidak terhubung dengan garis pijak.	Wimba* berada pada garis pijak.	Wimba* berada pada garis pijak.

*wimba: obyek yang digambar atau dideskripsikan

Gambar 5.4.1 Contoh Eksplorasi: menggambar/melukis wajah/gerak tubuh manusia di atas kertas

Sumber : Dokumen Kemdikbud (2020)

Bacaan Siswa

Gambar 5.4.2
Potret Raden Saleh

Sumber : Woodbury & Page https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/NG-2011-31-30

Indonesia memiliki seorang pelukis yang mendunia. Namanya Raden Saleh Sjarief Bustaman atau dikenal dengan nama Raden Saleh. Beliau lahir di Semarang, Jawa Tengah, tahun 1811. Lukisan Raden Saleh bersifat realis. Artinya lukisan itu menyerupai aslinya.

Karya Raden Saleh umumnya mengenai pemandangan alam dan potret wajah. Lukisannya yang paling terkenal adalah Penahanan Pangeran Diponegoro. Karya lainnya yang terkenal adalah "Kantor Pos Jawa", "Pemandangan Hindia Belanda" dan "Berburu Rusa"●

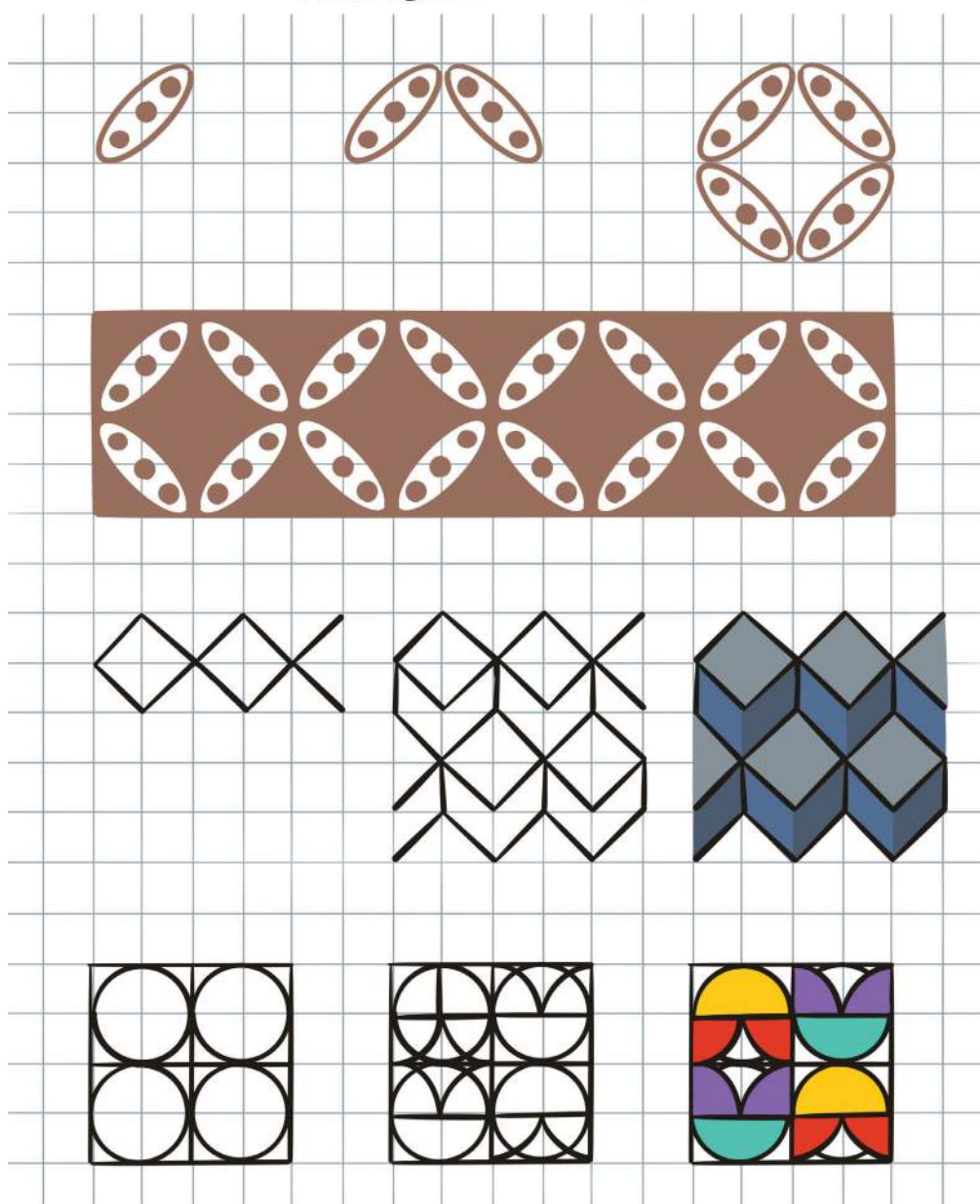
Gambar 5.4.3 "Penahanan Diponegoro"

Sumber : https://setkab.go.id/wp-content/uploads/2015/03/Diponegoro-1.jpg

5 Menggambar Pola

Siswa mengamati bentuk-bentuk pola pada kain Nusantara dari daerah masing-masing. Dengan inspirasi tersebut, mereka kemudian menggambarkan pola mereka sendiri atau pola yang mereka tangkap.

Lembar Kerja Siswa

Buatlah pola yang kamu kehendaki dengan menggunakan bantuan *grid* berikut ini

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain.

Profil Pelajar Pancasila

Berkebinnekaan Global: Mengenal dan Menghargai Budaya

Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan ragam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 5

- Siswa mampu mengenali dan mengeksplorasi pola dan motif sederhana (a-b-a-b).
- Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi alat untuk membuat garis.
- Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Kertas.
- Pensil/pewarna.
- Penggaris.

Eksplorasi

- Carilah motif tradisional yang sederhana dari daerah anda. Motif ini biasanya terdapat pada kain atau ukiran tradisional daerah. Jika diperlukan atau memungkinkan, guru dapat membawa contoh kain tradisional yang dimiliki.
- Guru dapat memulai kegiatan dengan permainan yang berhubungan dengan pola lantai atau pola bunyi tepuk tangan (misalnya tepuk keras-lembut-lembut-keras atau tepuk keras-lembut-keras-lembut). Setelah siswa memahami pola tepuk, guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengamati motif (gambar utama) pada kain tradisional dari daerah anda masing-masing. Kemudian, ajak mereka untuk mengamati pola atau perulangan bentuk yang terdapat pada kain tradisional tersebut.

Aktivitas

- Siswa diajak untuk melihat bentuk garis dan bentuk geometris yang dominan pada sebuah pola. Misalnya lingkaran, segitiga atau bentuk berundak pada sebuah kain tradisional daerah setempat yang dipilih.
- Siswa mencoba membuat bentuk dasar sebuah pola dengan bantuan grid dengan bimbingan guru.
- Siswa mengulang bentuk tersebut di bagian samping, atas, atau bawah bentuk sebelumnya.
- Siswa mewarnai karyanya dengan warna yang disukai dan menuliskan nama dan kelas pada karyanya.
- Siswa membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Selain menggambar dan mewarnai, siswa juga dapat menggunting dan menempel motif dasar kain tradisional yang dipilih dengan menggunakan ketersediaan bahan, misalnya dengan menggunakan pasir, biji-bijian, dan papan atau membuat motif kawung dengan menyusun daun yang memiliki ukuran serupa. Guru dapat melakukan penilaian langsung untuk proses dan hasilnya.
- Untuk pengayaan, siswa dapat menggunakan *mix media*, seperti selotip warna untuk membuat garis lurus, digabung dengan spidol atau cat untuk membuat detail lain yang lebih kecil.

Berpikir & bekerja artistik

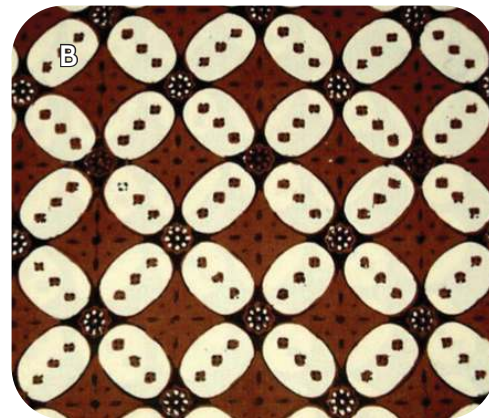
Gallery walk

Siswa dapat mendisplay hasil kerjanya dan berbagi mengenai inspirasi pola yang dibuatnya.

Refleksi Guru

- Apakah saya mengetahui tentang kain tradisional dari daerah tempat saya mengajar/daerah asal saya?
- Apa bentuk motif dasar dari kain tradisional daerah saya tersebut?
- Apa ciri motif tersebut?
- Bagaimana kondisi daerah saya memengaruhi munculnya motif kain tersebut?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual			
Aneka kain atau ukiran pada rumah tradisional dari daerah masing-masing.			

Asesmen			
Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Karya tidak menunjukkan pola.	Karya menunjukkan pola yang tidak konsisten.	Karya menunjukkan pola yang konsisten.	Karya menunjukkan pola yang detail.

Gambar 5.5.1 Contoh objek yang dapat dijadikan referensi-

(A) Tapis Lampung (B) Batik Kawung Jawa Tengah (C) Sarung Bugis Sulawesi Selatan

Sumber : Dokumen Kemdikbud (2020)

Lembar Kerja Siswa

Buatlah pola yang kamu kehendaki dengan menggunakan bantuan *grid* berikut ini

6 Menggunting dan Menempel Kolase

Siswa meninjau kembali prosedur menggunting dan menempel yang aman dan efektif. Kemudian siswa mengidentifikasi dan mengeksplorasi bentuk dan ukuran potongan kertas yang mereka buat. Setelah siswa membuat kolase imajinatif dan unik dari potongan kertas yang dibuat.

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Mandiri : Regulasi Diri

- *Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6

- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (garis dan warna) dalam sebuah karya.
- Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya.
- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (pola) dalam sebuah karya

Alat Bahan

- Kertas berwarna/ buku gambar sebagai dasar
- Kertas berwarna (kertas lipat berwarna atau kertas majalah/koran bekas)
- Gunting
- Perekat (lem, alternatif: sagu atau nasi).

Eksplorasi (Sekitar 5 menit)

- Fokus pada gambar contoh yang disediakan. Minta siswa untuk mengamati dan menyebutkan aneka bentuk dan ukuran yang mereka lihat (contoh : lingkaran kecil, persegi sedang atau segitiga besar). Siswa juga dapat diminta untuk menyebutkan nama, ukuran dan bentuknya sekaligus (contoh : segitiga merah kecil)
- Jelaskan kepada siswa bahwa mereka akan membuat kolase, yaitu membuat gambar dengan menempelkan potongan atau sobekan kertas pada sebuah dasar. Ingatkan kembali siswa mengenai prosedur keamanan saat bekerja dengan gunting dan perekat yang telah dipelajari di kelas 1.

  Prosedur tersebut adalah :

  - Memastikan bagian bilah tajam gunting dalam keadaan tertutup saat memberikan pada orang lain. Siswa dapat menggenggam bagian bilah tajam gunting seperti pada gambar.
  - Menggunting ke arah luar/menjauh dari diri kita. Tekuk siku untuk menopang dengan kuat.
  - Taruh perekat secara merata di bagian *outline* atau garis kerangka kertas, termasuk bagian tengah bentuk berukuran besar. Jika menggunakan perekat dalam botol, tekan dengan lembut untuk menghindari tumpah.
  - Lap tangan sebelum menekan bentuk agar merekat sempurna.
  - Tekan secara merata agar merekat sempurna.

Aktivitas (Sekitar 25 menit)

- Jelaskan bahwa siswa akan mulai membuat kolase dan mereka dapat menambahkan gambar pada kolase mereka pada kegiatan minggu depan. Pada kegiatan kali ini mereka akan mulai dengan menggunting atau merobek kertas dan merekatkannya ke kertas dasar
- Siswa akan mulai dengan menggunting atau merobek selembar kertas menjadi bentuk geometris yang mereka pilih seperti bujur sangkar, persegi panjang dan segitiga.
- Siswa memotong bentuk yang diinginkan dalam ukuran kecil, sedang dan besar. Untuk membantu siswa memotong dengan rapi, mereka dapat memulai dengan melipat kertas dan memotong atau merobek mengikuti garis lipatan tersebut. Jika siswa mengikuti garis lipatan tersebut, diharapkan tidak akan ada sampah sisa potongan kertas.
- Sebelum merekatkan potongan atau sobekan kertas pada kertas dasar, ajak siswa untuk mencoba berbagai kemungkinan tata letak terlebih dahulu. Misalnya bentuk berukuran besar diletakkan di tengah kertas, dekat dengan bagian atas atau bawah kertas. Sementara potongan yang lebih kecil mungkin diletakkan di atas bagian yang besar atau dipisahkan tersendiri.
- Ajak siswa untuk merekatkan serapi mungkin. Ingatkan kembali prosedur perekatan yang telah disampaikan di awal kelas.
- Siswa menuliskan nama dan kelas mereka pada karya dan membersihkan ruang kerja mereka.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Selain menggunakan kertas berwarna/kertas origami, siswa juga dapat menggunakan kertas majalah/koran bekas. Mereka dapat menggunting atau merobek bentuk yang mereka sukai. Untuk perekat, siswa yang tidak dapat membeli lem dapat menggunakan nasi yang dilembutkan atau sagu.
- Siswa yang dapat menyelesaikan pekerjaannya lebih cepat, dapat membuat kolase lain dengan mencoba cara yang berbeda dengan sebelumnya. Misalnya dengan merobek kertas atau melubangi outline bentuk yang diinginkan dengan menggunakan pensil.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa dapat mendisplay hasil kerjanya dan berbagi mengenai inspirasi kolase yang dibuatnya.

Refleksi Guru

- Bagaimana saya memastikan keamanan bekerja para siswa saya?
- Mengapa penting bagi saya untuk mengajarkan prosedur penggunaan dan penanganan gunting?
- Apakah saya sudah mencoba terlebih dahulu untuk melakukan kegiatan yang saya ajarkan?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

Karya kolase Andi Sulistiono: *Life Style* (2014)

Asesmen

Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Karya tidak menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ukuran.	Karya belum menunjukkan bentuk konsisten yang jelas dan variasi bentuk/ukuran.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ukuran.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ukuran yang kaya.
Siswa masih memerlukan bantuan untuk menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa belum konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel secara mandiri. Masih ada beberapa bagian karya yang merekat ke kertas lain.	Siswa konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel dengan secara mandiri. Karya sama sekali tidak merekat di kertas lain.

Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis, *Coller* yang artinya menempelkan. Selain di seni rupa, istilah kolase ini juga digunakan pada seni musik. Sebuah karya kolase memiliki ciri memasangkan atau "menempelkan" beberapa bentuk dan jenis yang berbeda hingga membentuk sebuah karya yang sama sekali baru. Kolase diawali oleh seniman dunia asal Perancis, George Braque dan seniman dunia dari Spanyol, Pablo Picasso di awal abad ini. Mereka menempelkan potongan surat kabar dan berbagai material lain pada lukisan mereka. Namun demikian, sesungguhnya kolase sudah ada jauh sebelum abad ini. Seniman-seniman Jepang sudah melakukannya sejak tahun 1100.

Gambar 5.6.1 Kolase karya George Braque- Violin and Pipe/ Le Quotidien (1913)

May 21, 2017

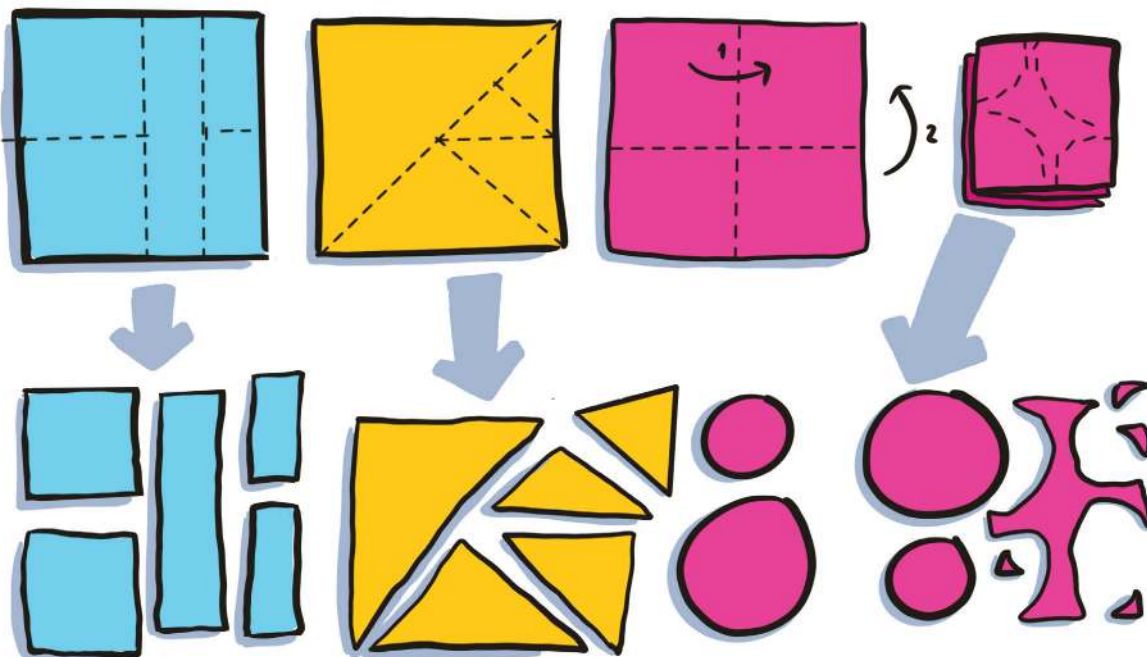
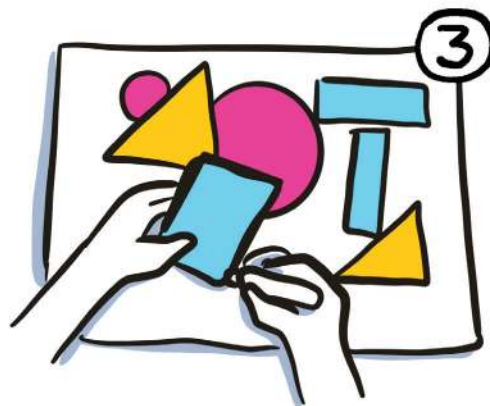
Sumber : https://mymodernmet.com/collage-art-collage/

Di Indonesia, kita mengenal beberapa seniman yang menggunakan kolase sebagai media berekspresi. Sebut saja Ika Vantiani, Andi Sulistiono dan Resatio Adi Putra. Umumnya mereka menggabungkan suatu material dengan material yang lain dan menggubah bentuknya sehingga menjadi bentuk baru dengan konteks yang berbeda dari asalnya. Dalam pembuatan kolase, seniman juga seringkali menghancurkan suatu material menjadi sesuatu yang benar-benar baru dan bentuk asalnya tidak bisa dikenali kembali. Terkadang, seniman juga membubuhkan material yang ditemukan di sekitarnya●

Gambar 5.6.2 Contoh Kolase

Sumber : Cheryl Hancock/http://cheryl-hancock.blogspot.com/2010/07/paper-molas-year-45s-8-11yrs.html

7 Kolase yang Bercerita

Siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan menggunting dan menempel yang telah dipelajari sebelumnya untuk berkolaborasi dalam grup kecil untuk membuat kolase yang bercerita *(drawing with scissor).*

Elemen dan sub-elemen capaian

Menciptakan

C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses mengalami, menciptakan, dan merefleksikan.

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis : Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan

Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7

- Siswa mampu mengenal dan mengeksplorasi warna primer dan sekunder.
- Siswa mampu mengenali dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Kertas/Buku gambar.
- Kertas berwarna (kertas lipat berwarna atau kertas majalah/koran bekas).
- Gunting.
- Perekat (lem, alternatif: sagu atau nasi)

Eksplorasi (Sekitar 5 menit)

- Ajak siswa untuk mengingat kembali kegiatan sebelumnya mengenai menggunting dan menempel kolase. Tekankan pada bagian keselamatan kerja dan tanggung jawab untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain saat bekerja.
- Tunjukkan salah satu contoh kolase yang telah dibuat. Diskusikan dengan kelas, apa kesan bentuk/gambar yang mereka tangkap saat sekilas melihat kolase tersebut. Kemudian putarlah kolase tersebut 90° dan 180°. Diskusikan kembali dengan siswa mengenai kesan bentuk/gambar yang mereka tangkap ketika kolase tersebut diputar. Ambil jeda beberapa detik untuk menanyakan apakah ada ide/kesan baru yang timbul ketika melihat kolase berada dalam posisi baru?
- Perkenalkan siswa pada kata **kesan** dan **imajinasi**. Kesan adalah ketika bagi mereka gambar seolah menyerupai sesuatu dan imajinasi adalah ketika mereka dapat melihat sesuatu hal dengan cara yang baru dan berbeda dari biasanya.
- Pada kegiatan ini, siswa membuat kolase yang bercerita, yaitu kolase menampakkan bentuk yang lebih jelas/figuratif dan bukan sekadar komposisi bentuk acak. Guru juga dapat menceritakan mengenai seniman Henri Matisse yang terkenal dengan gayanya untuk menggambar dengan gunting. Ia menggunting bentuk-bentuk secara langsung tanpa garis bantu terlebih dahulu. Matisse mengembangkan gaya ini karena kondisi kesehatan yang tidak memungkinkannya bangun dari tempat tidur atau kursi roda (lihat bagian lampiran bacaan guru halaman 99).

Aktivitas

- Siswa mulai membuat kolase dengan mulai menggunting atau merobek selembar kertas menjadi bentuk geometris yang mereka pilih seperti bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga.
- Siswa memotong bentuk organik yang diinginkan dalam ukuran kecil, sedang dan besar. Siswa dapat membuat gambar rencana terlebih dahulu. Dengan cara demikian, diharapkan tidak ada sampah sisa potongan kertas.
- Sebelum merekatkan potongan atau sobekan kertas pada kertas dasar, ajak siswa untuk mencoba berbagai kemungkinan tata letak terlebih dahulu. Misalnya bentuk berukuran besar diletakkan di tengah kertas, dekat dengan bagian atas atau bawah kertas. Sementara potongan yang lebih kecil mungkin diletakkan di atas bagian yang besar atau dipisahkan tersendiri.
- Ajak siswa untuk merekatkan serapi mungkin. Ingatkan kembali prosedur perekatan yang telah disampaikan di awal kelas.
- Siswa menuliskan nama dan kelas mereka pada karya dan membersihkan ruang kerja mereka.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Selain menggunakan kertas berwarna/kertas origami, siswa juga dapat menggunakan kertas majalah/ koran bekas. Mereka dapat mengunting atau merobek bentuk yang mereka sukai. Untuk perekat, siswa yang tidak dapat membeli lem dapat menggunakan nasi yang dilembutkan atau sagu.
- Siswa yang dapat menyelesaikan pekerjaannya lebih cepat, dapat membuat kolase lain dengan mencoba cara yang berbeda dengan sebelumnya. Misalnya dengan merobek kertas atau melubangi outline bentuk yang diinginkan dengan menggunakan pensil.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa dapat mendisplay hasil kerjanya dan berbagi mengenai inspirasi kolase yang dibuatnya.

Refleksi Guru

- Apakah siswa saya telah memahami pentingnya keamanan bekerja dengan benda tajam?
- Mengapa penting bagi saya untuk mengajarkan prosedur penggunaan dan penanganan gunting?
- Bagaimana saya dapat menghubungkan sikap seniman Henri Matisse dengan Profil Pelajar Pancasila?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

Karya kolase Henri Matisse:The Horse

Asesmen

Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Karya tidak menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ ukuran.	Karya belum menunjukkan bentuk konsisten yang jelas dan variasi bentuk/ ukuran.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ ukuran.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan variasi bentuk/ ukuran yang kaya.
Siswa masih memerlukan bantuan untuk menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa masih kurang konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa cukup konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel secara mandiri.	Siswa konsisten dalam menunjukkan keterampilan menggunting dan menempel dengan rapi secara mandiri.

Gambar 5.7.1 Contoh karya Kolase

Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Bacaan Siswa

Henri Matisse merupakan seniman dunia yang terkenal. Ia berasal dari Perancis. Henri Matisse lahir pada tahun 1869 dan meninggal dunia pada tahun 1954.

Henri Matisse menciptakan banyak sekali lukisan, patung dan karya cetak. Karyanya sangat terkenal. Ia dijuluki sebagai Raja Warna.

Pada tahun 1941, ia diketahui mengalami sakit kanker perut. Karena penyakitnya tersebut, ia tidak dapat bangun dari tempat tidur atau kursi rodanya. Namun Henri Matisse tetap bersemangat. Ia menciptakan gambar dengan menggunakan gunting. Henri Matisse menggunting kertas warna menjadi aneka bentuk. Kemudian ia mengatur dan menempelkan potongan-potongan tersebut menjadi karya yang indah•

Gambar 5.7.2 Karya Henri Matisse berjudul ***La Gerbe (1953)***

Sumber : http://www.henri-matisse.net/

Gambar 4.7.3 Karya Henri Matisse berjudul ***Le Clown/ The Clown (1953)***

Sumber : http://www.henri-matisse.net/

8 Melipat dan Membentuk Kertas

Siswa melipat dan membentuk kertas sesuai yang dikehendaki. Mereka diperkenalkan pada istilah origami (Bahasa Jepang yang berarti seni melipat kertas) dan menggabungkan origami dengan ilustrasi sederhana.

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis : Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan

- *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 8

- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (bentuk dan bidang) dalam sebuah karya.
- Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya.

Alat Bahan

- Kertas (lebih disukai kertas lipat berwarna).

Eksplorasi (Sekitar 10 menit)

- Diskusikan secara singkat dengan kelas, apa cita-cita atau harapan siswa yang sangat ingin mereka wujudkan. Kemudian, guru akan berbagi mengenai tradisi unik di negara Jepang, dimana selain berdoa dan berusaha, mereka juga membuat seni melipat kertas menjadi bentuk bangau sebagai perlambang harapan. Kegiatan ini juga dapat dihubungkan sekilas dengan pelajaran IPS mengenai letak negara Jepang dan karakteristik bangsanya yang ulet dan tangguh.
- Guru dapat memetakan kemampuan siswa sebelumnya dengan menanyakan apakah ada di antara siswa yang memiliki pengalaman dengan seni melipat kertas? Beberapa taman kanak-kanak mengajarkan seni melipat kertas sederhana. Guru dapat mengajak siswa yang memiliki pengalaman untuk turut membantu memperagakan di depan teman-temannya.

Aktivitas (Sekitar 20 menit)

- Siswa akan melipat kertas lipat berwarna mereka menjadi sebuah bentuk sederhana seperti ikan atau berudu. Siswa akan mengikuti petunjuk guru.
- Untuk memudahkan, guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dimana guru akan berotasi untuk memperagakan caranya. Selain itu, guru juga dapat melampirkan kertas instruksi (terlampir) untuk setiap kelompok. Guru menerangkan arti garis tebal dan garis putus-putus pada lembar instruksi.
- Sebagai variasi, guru dapat memberikan kertas instruksi bentuk yang berbeda untuk tiap kelompok
- Siswa akan menuliskan nama di bagian atas bentuk lipatan kertasnya dan membersihkan ruang kerjanya.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Siswa juga dapat menggunakan kertas koran atau kertas majalah bekas untuk membuat origami. Untuk memudahkan pengerjaan, sebelumnya bentuk kertas menjadi bujur sangkar terlebih dahulu. Cara termudah adalah dengan melipat diagonal salah satu ujung kertas, kemudian menggunting sisanya.
- Siswa yang bekerja cepat dan terampil dapat mencoba untuk membuat origami 3 dimensi berupa kubus kertas.
- Apabila sekolah memiliki akses internet dan memungkinkan, siswa dapat diajak untuk menonton video mengenai seniman lipat kertas Akira Yoshizawa, Robert J.Lang dan Quentin Trollip.

Berpikir & bekerja artistik
Siswa dapat menuliskan cita-cita atau harapan mereka pada kertas lipat berwarna, kemudian melipatnya menjadi bentuk bangau. Guru kemudian meronce bentuk bangau karya siswa tersebut dan memajangnya di kelas sebagai kenang-kenangan atau pengingat mengenai cita-cita mereka bersama.

Refleksi Guru

- Apa saja karya seni yang dapat dibuat dari sebuah benda seperti sehelai kertas?
- Apakah jenis kertas mempengaruhi hasil akhir gambar atau lipatan?
- Bagaimana kegiatan melipat ini dapat membantu siswa saya menguatkan kemampuan motorik halus, fokus atau logikanya? Apa informasi mengenai siswa saya yang bisa saya dapatkan melalui kegiatan melipat ini?

Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual

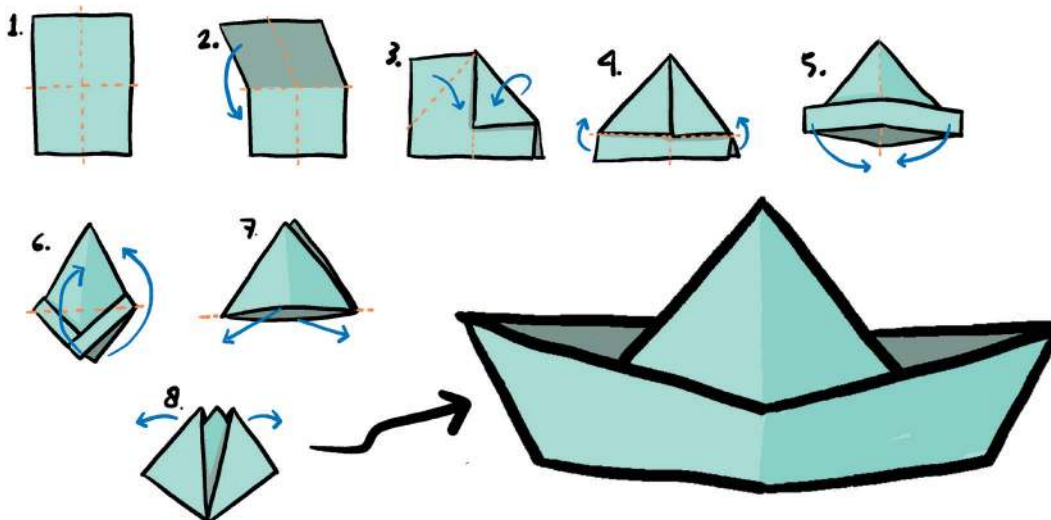
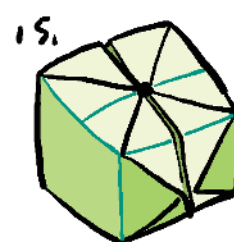
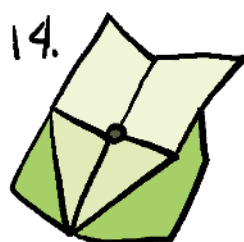
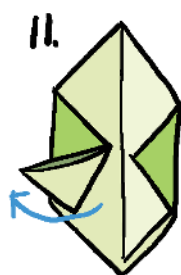
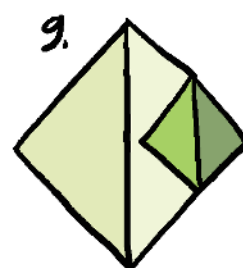
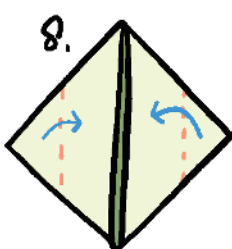
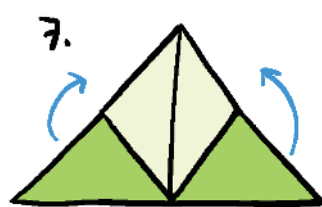
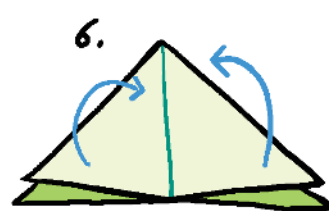
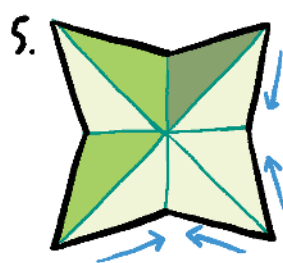
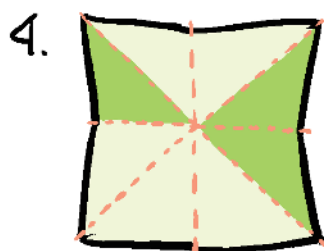
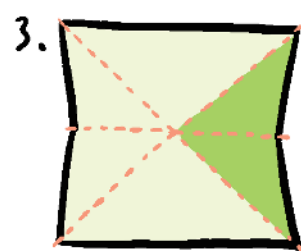
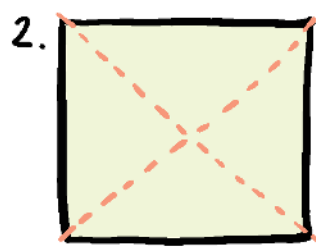
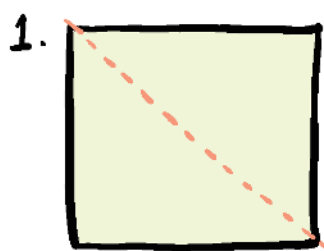
- Karya lipat kertas Akira Yoshizawa.
- Karya lipat kertas Robert J.Lang.
- Karya lipat kertas Quentin Trollip.

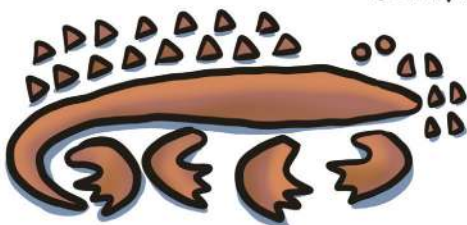
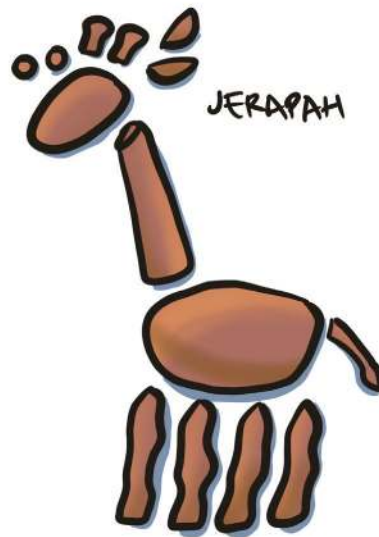
Asesmen

Belum Memenuhi Standard 0-49	Menuju Standard 50-74	Memenuhi Standard 75-94	Melampaui Standard 95-100
Siswa tidak dapat melipat kertas menjadi sebuah bentuk.	Siswa mulai dapat melipat kertas namun belum menampakkan kejelasan bentuk.	Siswa dapat melipat kertas menjadi sebuah bentuk.	Siswa dapat melipat kertas menjadi sebuah bentuk. Karya menunjukkan presisi lipatan.
Siswa konsisten memerlukan bantuan untuk melipat.	Siswa belum konsisten melipat secara mandiri.	Siswa konsisten melipat secara mandiri.	Siswa konsisten melipat secara mandiri dan menunjukkan presisi.

Pengayaan

Pengayaan

2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

9 Eksplorasi Bentuk 3 Dimensi

Siswa mengeksplorasi aneka bentuk 3 dimensi sesuai pengamatan mereka. Mereka kemudian akan membuat patung sederhana dari ketersediaan bahan yang ada (contoh: tanah liat, plastisin, kertas, adonan tepung dll.) dengan mencoba menerapkan apa yang diketahuinya tentang bentuk, tekstur atau pola.

Elemen dan sub-elemen capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media.

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir

- *Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.*
- *Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 9

- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (bidang dan bentuk) dalam sebuah karya.
- Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya.
- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan) dalam sebuah karya.

Alat Bahan

- Bahan yang mudah dibentuk seperti tanah liat (direkomendasikan), plastisin, kertas, adonan tepung dll
- Lidi atau tusuk gigi jika diperlukan
- Karton kardus bekas (potong ukuran 10x10 cm atau 20x20 cm) untuk alas
- Celemek atau kaos usang untuk menutup seragam/ pakaian.

Eksplorasi (Sekitar 5 menit)

- Jelaskan pada siswa bahwa kegiatan kali ini adalah membuat patung tanah liat sederhana. Tanah liat merupakan jenis tanah yang biasa digunakan untuk membuat patung atau gerabah seperti gentong, pot atau kendi minum. Tanah liat telah digunakan sejak zaman kuno.
- Peragakan bagaimana tanah liat biasanya digunakan. Untuk memotong tanah liat yang masih berupa gumpalan besar, guru dapat menggunakan kawat atau benang.
- Berikan kesempatan siswa untuk merasakan tekstur tanah liat yang dingin, lembek dan mudah dibentuk. Ajak mereka mengamati bagaimana sentuhan mereka juga mempengaruhi kelembaban tanah liat. Tunjukkan contoh patung yang terdapat di sekitar sekolah atau gambar pada buku ini.
- Peragakan bagaimana membuat bola atau telur, gilingan panjang atau kubus/kotak dari tanah liat. Kemudian sambungkan bentuk-bentuk ini menjadi sebuah kesatuan dengan menggunakan lidi atau tusuk gigi untuk menopang berat tanah liat. Berikan detail dengan cara mencubit, menggiling, memilin atau menyatukan antar sambungan dengan usapan.
- Untuk kegiatan ini, guru disarankan mempersiapkan ruang untuk menyimpan karya di dalam kelas. Disarankan untuk menyimpan di tempat yang hangat atau terkena sinar matahari langsung.

Aktivitas (Sekitar 25 menit)

- Bagikan tanah liat dan kardus alas pada siswa dan mintalah mereka untuk memilih salah satu hewan yang mereka sukai. Mereka dapat membuat hewan peliharaan, hewan liar, hewan kebun binatang ataupun hewan imajinatif hasil kreasi mereka sendiri.
- Ajak siswa untuk mulai membentuk tanah liat mereka masing-masing. Siswa dipersilahkan untuk mengeksplorasi cara yang dapat menghasilkan bentuk yang solid dan stabil. Minta siswa untuk membentuk patung mereka di atas kardus alas yang telah disediakan.
- Ketika patung karya siswa hampir selesai, ajak siswa untuk meninjau karya mereka dari berbagai sudut dan menghaluskan bagian yang tidak rata atau tidak seimbang.
- Siswa menuliskan nama mereka pada kardus alas dan membersihkan tempat kerja mereka.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

- Bagi siswa yang kesulitan untuk membuat karyanya berdiri stabil, mereka dapat membuat hewan tak berkaki seperti ikan atau reptil.
- Bagi siswa yang bekerja lebih cepat, sangat dianjurkan agar mereka mengeksplorasi detail, dan menerapkan tekstur pada karyanya.

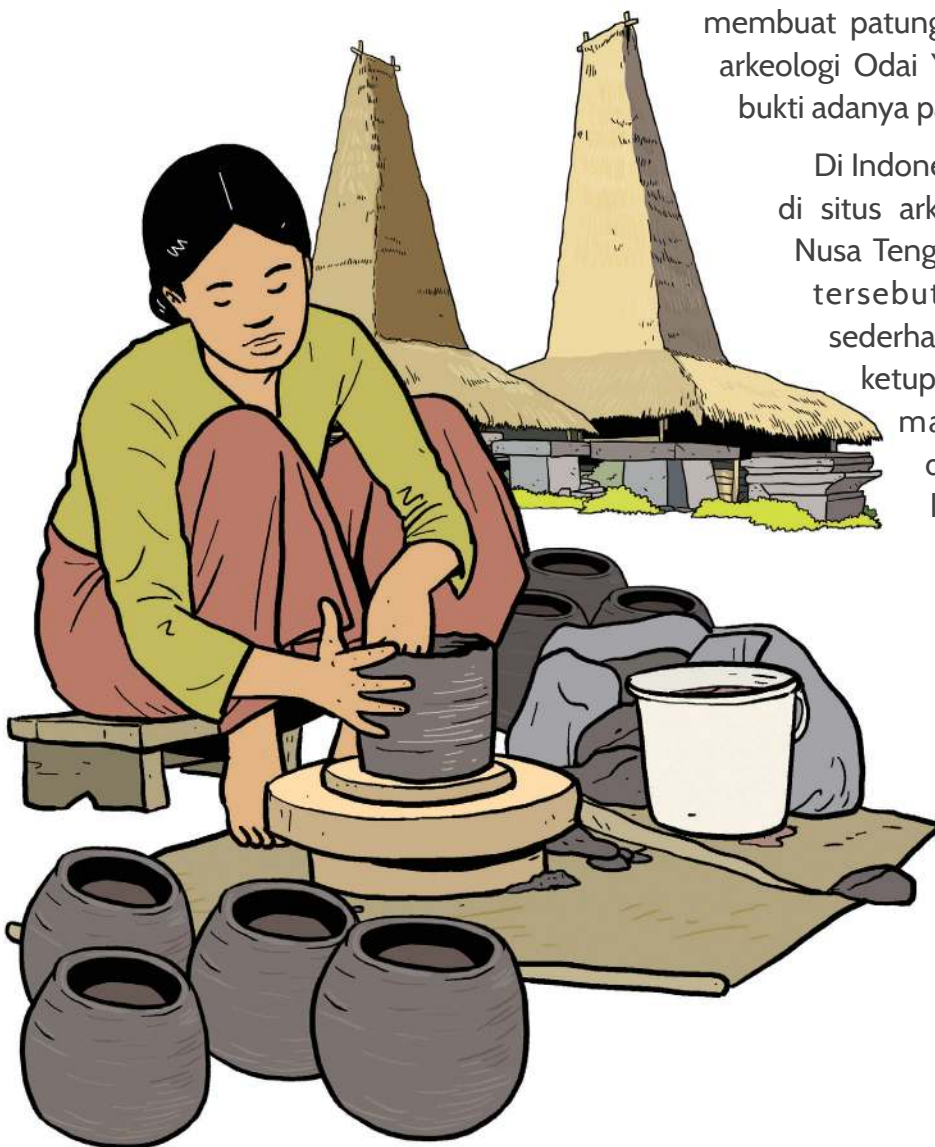
Berpikir & bekerja artistik
■ Ajak siswa untuk memastikan kebersihan diri, kelas dan peralatan setelah selesai bekerja. Siswa harus mencuci tangan dengan air dan sabun karena sisa minyak atau warna dari tanah liat dapat menodai kertas dan buku. Satukan tanah liat yang tidak terpakai dan simpan dalam kantong plastik yang kedap udara untuk menghindari kering dan pecah. ■ Periksa lantai agar bebas dari tanah liat dan kumpulkan sampah pada kertas koran bekas yang dilipat rapi. ■ Ajak siswa untuk meninjau hasil karya mereka 5 menit sebelum waktu bekerja berakhir agar bisa memperbaiki bagian yang memerlukannya. **Refleksi Guru** ■ Apakah di daerah saya memungkinkan untuk mendapatkan tanah liat? ■ Alternatif apa yang bisa saya gunakan sekiranya saya tidak memiliki akses pada tanah liat?
Karya seni dan objek yang dapat dijadikan referensi visual
■ Gerabah dan patung-patung terakota terutama dari Cina, Plered - Jawa Barat, Bayat - Jawa Tengah. ■ Karya keramik F. Widayanto.

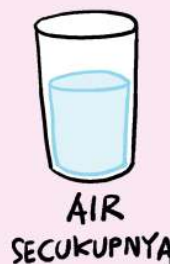
Asesmen			
Belum Memenuhi Standard **0-49**	Menuju Standard **50-74**	Memenuhi Standard **75-94**	Melampaui Standard **95-100**
Karya tidak menunjukkan bentuk yang jelas dan tidak dapat berdiri stabil.	Karya menunjukkan bentuk jelas pada beberapa bagian atau mulai dapat berdiri stabil.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas dan dapat berdiri stabil.	Karya menunjukkan bentuk yang jelas, detail dan stabil.
Siswa konsisten memerlukan bantuan untuk membentuk secara mandiri.	Siswa masih kurang konsisten membentuk secara mandiri.	Siswa umumnya membentuk secara mandiri.	Siswa konsisten membentuk dengan rapi secara mandiri.

Tembikar

Tembikar atau Gerabah merupakan benda sintetik pertama yang diciptakan oleh manusia. Tembikar merupakan tanah liat yang dibentuk menjadi sebuah benda dengan cara dikeringkan atau dibakar agar bentuknya tetap. Umumnya tembikar memiliki daya tahan yang tinggi dan tahan lama. Tembikar sangat umum ditemukan pada semua penggalian di situs-situs arkeologis, menunjukkan bahwa tembikar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sejarah kebudayaan dunia. Diketahui bahwa tembikar tertua berasal dari Hunan, China. Dari uji usia dengan menggunakan radiokarbon, diperkirakan temuan tembikar tersebut berusia sekitar 15400 hingga 18300 tahun.

Penggunaan tanah liat sebagai tembikar umum ditemukan di berbagai kebudayaan dunia. Ini dikarenakan tanah liat merupakan material yang sangat berlimpah, mudah ditemui dan diolah. Bahkan diketahui sekitar 30000 tahun lalu di Dolni Vestonice, Republik Czech, manusia sudah menggunakan campuran tanah liat dan tulang mamut (mammoth) untuk membuat patung mini. Sementara itu, di situs arkeologi Odai Yamamoto, Jepang, ditemukan bukti adanya pabrik tembikar tertua di dunia

Di Indonesia, tembikar tertua ditemukan di situs arkeologi Melolo, Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur. Sebagian tembikar tersebut menunjukkan dekorasi sederhana berupa titik, garis, belah ketupat, lingkaran dan bahkan wajah manusia. Tembikar tersebut digunakan sebagai bekal kubur. Selain itu, tembikar juga ditemukan di situs-situs arkeologi di Kadenglebu, Banyuwangi (Jawa Timur), Kalapadua, Bogor (Jawa Barat), Serpong, Tangerang (Banten), Kalumpang (Sulawesi Barat). Minanga Sepakka (Sulawesi Utara) , dan Poso (Sulawesi Tengah). Selain untuk perabot sehari-hari, tembikar juga digunakan untuk pembuatan patung dan benda dekoratif●

Pengayaan

BILA KESULITAN MENDAPATKAN TANAH LIAT, BISA DIGANTIKAN DENGAN PLAYDOUGH YANG MUDAH DIBUAT SENDIRI.
BAHAN UNTUK MEMBUAT PLAYDOUGH:
TEPUNG TERIGU
100 gr. TEPUNG TERIGU
GARAM
50 gr. GARAM HALUS
CUKA
2 SENDOK TEH CUKA
AIR SECUKUPNYA
MAIZENA
5-6 SENDOK MAIZENA/ TEPUNG KANJI (SEMAKIN BANYAK MAIZENA, SEMAKIN PADAT PLAYDOUGH)
PEWARNA MAKANAN
2-3 SENDOK MAKAN MINYAK GORENG
CARA MEMBUAT PLAYDOUGH:
1. TUANG GARAM DALAM BASKOM BERISI TEPUNG
2. ADUK HINGGA MERATA DENGAN MENGGUNAKAN TANGAN

3 TUANG DAN CAMPURKAN CUKA DAN MINYAK GORENG
4 TERUS ADUK HINGGA MENYATU
5 TUANGKAN AIR PADA ADONAN SECARA PERLAHAN
6 TERUS ADUK SAMPAI ADONAN KALIS, KALAU TERLALU LEMBEK, TAMBAH-KAN MAIZENA.
7 TERUS ADUK DAN REMAS, HINGGA KALIS DAN PADAT, BARU BISA DIANGKAT. PISAHKAN MENJADI BEBERAPA BAGIAN.
8 TETESKAN PEWARNA MAKANAN, SAMBIL TERUS REMAS SEHINGGA WARNA TERCAMPUR MERATA.
9 UNTUK MENDAPATKAN VARIASI WARNA, BISA DILAKUKAN DENGAN MENGKOMBINASI-KAN CAMPURAN WARNA.
ADONAN CUKUP AWET SELAMA BEBERAPA BULAN, ASAL DITEMPATKAN DI WADAH KEDAP UDARA DAN DAPAT DISIMPAN DI LEMARI PENDINGIN.
JIKA ADONAN MENGERAS, TAMBAH-KAN AIR SERTA DIPANASKAN DI WAJAN KERING TANPA MINYAK

10 Review dan Berkarya

Siswa meninjau kembali apa yang sudah mereka pelajari di seni rupa selama setahun ini. Mereka kemudian mendemonstrasikan kompetensi mereka secara independen dengan membuat karya dalam 2 Dimensi maupun 3 Dimensi.

Elemen dan sub-elemen capaian

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif : Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

- *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 10

- Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menggunakan elemen rupa (garis, warna, bidang dan bentuk) dalam sebuah karya.
- Siswa mengamati, menganalisis fungsi dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan Siswa mampu mengenali, mengidentifikasi dan menerapkan prinsip desain (keseimbangan dan pola) dalam sebuah karya.
- Siswa mampu menggunakan garis pijak *(baseline)* dalam karya 2 dimensi.

Alat Bahan

Bebas sesuai pilihan

Eksplorasi

- Siswa meninjau kembali semua yang telah dipelajari di semester ini atau di tahun ajaran ini. Mereka diminta untuk menyebutkan kegiatan yang paling mereka sukai dan apa alasannya dan kegiatan yang tidak mereka sukai dan apa alasannya. Siswa juga diminta untuk berbagi mengenai keahlian baru mereka di mata pelajaran seni rupa kelas 2.
- Siswa diminta untuk merencanakan dan membuat sebuah karya dengan menggunakan alat atau teknik yang paling mereka sukai atau kuasai.

Aktivitas

- Siswa membuat perencanaan secara tertulis maupun lisan mengenai karya yang akan dibuatnya.
- Siswa membuat karya dengan menggunakan alat atau teknik yang paling mereka sukai atau kuasai.

Kegiatan alternatif dan pengayaan

Kegiatan ini dapat dilakukan sebelum liburan dan siswa diminta untuk membuat buku harian bergambar atau enikki selama liburan mereka.

Berpikir & bekerja artistik

Siswa dapat mendisplay karya mereka dan saling berbagi mengenai ide karya mereka.

Refleksi Guru

- Apa kegiatan tahun ini yang paling saya sukai/tidak sukai?
- Apa yang paling saya sukai/tidak sukai dari kegiatan tersebut?
- Apakah kegiatan tersebut mudah atau menantang untuk dilakukan?
- Bagaimana saya menilai kesuksesan saya menjalankan kegiatan tersebut?
- Apa keahlian baru yang saya dapatkan pada mata pelajaran seni rupa tahun ini?
- Bagaimana kemampuan mengajar saya saat ini dibandingkan pada awal tahun ajaran?

Daftar Pustaka

Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.

Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.

Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth.* New York: Macmillan.

Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools.* Michigan: Longman.

Wood, Chip. 1997. Yardsticks: *Children in the Classroom Ages 4-14.* USA: Northeast Foundation for Children.

Penulis

Nama	:	Rizki Raindriati
E-mail	:	rizki.raindriati@gmail.com
Instansi	:	Meraki Artcademy Serpong
Bid. Keahlian	:	Guru Seni Rupa

■ Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :

1. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005-2014)
2. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014-2020)

■ Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :

1996-2002 : Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

■ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Solemate (Gradien, 2013)
2. Lingkar (RakBuku, 2014)
3. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
4. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
5. Berapa? (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
6. Pawai Binatang (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
7. Kamarku (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
8. Berkunjung (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)

Penelaah

Nama	:	Rizki Taufik Rakhman
E-mail	:	rizkitaufikrakhman@gmail.com
Instansi	:	Universitas Negeri Jakarta
Bid. Keahlian	:	Desain Komunikasi Visual

■ **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 1995-2000 : S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Trisakti
2. 2001-2003 : S2 Manajemen Komunikasi, Universitas Indonesia
3. 2017- 2021 : S3 Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit:**

1. Gaya Pribadi sebagai Identitas berkarya pada mata kuliah ilustrasi. 2016
2. Penerapan Metode Eksperimen Lapangan pada Mata Kuliah Fotografi. 2017
3. Infografis Pemetaan dan Kategorisasi Dongeng Indonesia-Pengaruh Dongeng Indonesia pada Transformasi Karakter Sosial Generasi Z. 2018
4. Penerapan Metode Eksperimental pada Papan Permainan Dongeng Indonesia untuk Optimalisasi Kerja Kungsi Otak Kanan Generasi Digital Natives. 2018
5. Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives) . 2018
6. Indonesian Folktales for Culture Impediment of Z Generation to Build Their Characters (Folktales from 10 Provinces. 2018
7. Relasi Interkultural dalam Dongeng Sumatera. 2018

9. Usage of Analog Media to Balance the Digital Thinking Framework of Generation Z (Indonesian Folktales Board Games). 2018
10. Eksplorasi Media melalui Pemanfaatan Limbah Alam dan Sintetis sebagai Alat Bantu Dongeng Jawa Barat. 2018
11. Ekplorasi Media Analog Dongeng Inodnesia untuk Generasi Digital Native. 2019
12. Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat sebagai Media Awareness Generasi Digital Native. 2019

Penelaah

Nama : Eko Hadi Prayitno

E-mail : eko_animated@yahoo.com

Instansi : - Universitas Negeri Jakarta

- Politeknik LP3I Jakarta

Bid. Keahlian : Desain Grafis, Animasi, dan Multimedia

■ **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Dosen Tetap di Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik LP3I Jakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 2000 – 2006 : S1 Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta
2. 2011 – 2015 : S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

1. Buku Ajar Bina Diri Tunagrahita Berbasis Multimedia Interaktif, UNJ Press 2019
2. Model Pembinaan Kompetensi Mengajar (PKM) Berbantuan Audio Visual Pada Mahasiswa PLB, 2016
3. Pengembangan Media Pembelajaran Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Model Cerita Bergambar berbasis CD Interaktif, 2018
4. Model Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Multisensori Siswa Sekolah Dasar, 2019
5. Media Sosial Broadcast Sebagai Multimedia Pengembangan Terintegrasi Industri Kreatif Bagi Digital Native Generasi Z, 2020

Penyunting

Nama : Agnesia Budi Astuti

E-mail : agnesia.astuti@gmail.com

Instansi : Binus School Serpong

Bid. Keahlian : Penyunting

■ **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

Guru Bahasa Indonesia, Binus School Serpong

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1. 2006 : Sarjana Pendidikan, Universitas Sanata Dharma (2006)
2. 2020 : Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2020)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

Penerapan Social Emotional Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Dan Penguasaan Konsep (2020)

Ilustrator

Nama	:	Imawan Rahadianto
E-mail	:	imawanto4@gmail.com
Instansi	:	Visualogic
Website	:	IG @visualogic.gr blog imawangrid.wordpress.com
Bid. Keahlian	:	Graphic recording, Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :

Graphic recorder, Ilustrator dan Video Graphic maker di Visualogic, menangani klien diantaranya: BAPPENAS, Oxfam, UNFPA, FNV Mondial, Oppuk, Hivos, RSPO, IAC, RECOFTC, IPPI, IFMS, KPK, Bank Mandiri, Pertamina, Angsa Merah, Samsara, The Asian Foundation, READI, Kemenkominfo, BNP2TKI, GIZ, Star Energy, TURC, Traffic, Daya Lima, Save the Children, USAID, SEEFAR, Yayasan Ipas, dll.

Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun belajar:

1. 1998-2002 : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
2. 2005-2007 : Magister Manajemen, Prasetya Mulya Business School.

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Graphic Guide to Behavioral Change – Traffic Bangkok (2017)
2. Simplified Riparian Guidelines – RSPO Singapore (2017)
3. Climate Change Adaptation guidelines – RECOFTC Bangkok (2018)
4. Petualangan Arumi (Mencari Info PPIA & KB untuk komunitas perempuan yang hidup dengan HIV AIDS) – IPPI (2018)
5. Menjadi Orang Tua Super – IPPI (2019)
6. Situation Analysis – RECOFTC (2019)
7. Pedoman Pelaksanaan Intervensi Stunting Terintegrasi di Kabupaten/Kota – Kementerian PPN/Bappenas (2019)
8. Community Based Forest – RECOFTC (2020)

Desainer

Nama : Lukas Setiadi

E-mail : lukassetiadi@gmail.com

Bid. Keahlian : Desain Grafis

■ **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

1. 2012-2016 : Desainer Kreatif Media Penerbitan PT. Sinar Harapan Persada
2. 2016-sekarang : Pekerja lepas di bidang ilustrasi dan desain grafis

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

1998 : Sarjana Pendidikan Seni Rupa IKIP MALANG